S.T.A.L.K.E.R.
EL JUEGO DE MESA
REGLAMENTO
DEVIR

ÍNDICE

El mundo de S.T.A.L.K.E.R. 2
Créditos 3
Componentes 4
S.T.A.L.K.E.R. El juego de mesa 6
Inicio de la Campaña 7
Exploración de la Zona en el Archivador de campaña 8
Preparación de Misiones en la Guía de misiones 10
Tablero de Misión 12
Losetas y casillas 12
Alcance 14
Línea de visión (Ldv) 15
Cartas de Entorno 16
Fichas del Tablero de Misión 17
Cómo jugar una Misión 18
Fase de eventos 18
Fase de jugadores 19
Turnos 19
Acciones 19
Acciones básicas 20
Radiación ambiental 22
Alerta 22
PDA y Equipo 23
Ataques de los Stalkers 27
Heridas de enemigo 28
Fichas de Estado 28
Fase de enemigos y la Zona 30
Activación de enemigos 30
Enemigos 31
Reglas de Movimiento de los Enemigos 32
Ataques de los Enemigos 33
Exposición a la radiación y reducción de dosis 35
Descartar fichas 35
Reducir la Alerta 35
Efectos de Fin de la ronda 35
Anomalías 36
Modo Stalker solitario 38
Territorios perdidos 39
Cuadro comparativo de Entidades 40
Iconografía 41
Referencia de figuras 42
Índice de conceptos 43
Referencia rápida de reglas 44

EL MUNDO DE S.T.A.L.K.E.R.

s.T.A.L.K.E.R. se desarrolla en un mundo similar al nuestro, pero algo diferente porque en él algunos acontecimientos sucedieron de forma distinta. Durante las partidas se explora la versión alternativa de la Zona de exclusión de la central nuclear de Chernóbil, repleta de Anomalías, mutantes, facciones enfrentadas y oscuros secretos.

La Zona fue el resultado del accidente de la central de Chernóbil en 1986, que irradió el territorio y lo volvió prácticamente inhabitable. Después de eso, se convirtió rápidamente en el banco de pruebas de diversos experimentos clandestinos, que culminaron en un segundo incidente en la década de los 2000. Los sujetos mutados de esos experimentos aún vagan por la Zona. Además, el territorio está plagado de Anomalías, puntos en los que no se aplican las leyes de la física habituales. La Zona en su nuevo estado alterado atrae a todo tipo de gente: desde científicos que buscan conocer sus secretos, pasando por los fanáticos soldados del Monolito, sectarios con el cerebro lavado que supuestamente «protegen» la Zona de influencias externas; Deber y Libertad, facciones enfrentadas con sus propias visiones de la Zona y su futuro; hasta simples mercaderes y bandidos, todos ellos tratando de sacar provecho de este peligroso lugar.

Vosotros, los jugadores, asumiréis el papel de Stalkers: exploradores, cazarrecompensas y aventureros que merodean por la Zona. La mayoría vino aquí por la promesa de dinero fácil en busca de artefactos maravillosos, productos de las Anomalías que afectan a los objetos mundanos y les confieren diversas habilidades. Otros acudieron con motivaciones más personales: buscar una cura milagrosa para sus seres queridos o simplemente demostrarse a sí mismos y al mundo que podían sobrevivir a todo lo que la Zona les tuviese preparado.

La Zona de exclusión de Chernóbil es un microcosmos único, hostil y vivo. Bienaventurados todos aquellos que se atrevan a entrar en ella.

CRÉDITOS

Dedicado a la memoria de Łukasz Orwat, el mejor de nosotros. Ojalá volvamos a vernos.

Autor: Paweł Samborski

Basado en: La serie de videojuegos S.T.A.L.K.E.R. de GSC Game World
© 2024 GSC Game World Global Ltd.

Diseño del juego: Paweł Samborski

Pruebas y desarrollo: Michał Oracz, Konrad Sulżycki, Filip Tomaszewski, Jan Truchanowicz, Tomasz Zawadzki y Wojciech Zieliński

Pruebas internas: Ernest Kiedrowicz, Łukasz Krawiec, Piotr Krejner, Konrad Sulżycki, Filip Tomaszewski, Jan Truchanowicz, Paulina Włodarczyk, Tomasz Zawadzki y Wojciech Zieliński

Reglamento y Ejemplo de juego: Konrad Sulżycki y Paulina Włodarczyk

Diseño narrativo: Marcin Mortka, Paweł Samborski y Jan Truchanowicz

Redacción: Marcin Mortka, Maciej Głowacki y Michał Gołkowski

Edición: Matt Click y Daniel Morley

Corrección: Matt Click, Daniel Morley, Tyler Brown, Jeremy Freeman y Wiktoria Ślusarczyk

Dirección artística: Patryk Jędraszek y Adrian Radziun

Diseño gráfico: Adrian Radziun, Łukasz Styrna, Michał Lechowski, Karolina Łaski-Getka, Katarzyna Litka y Michał Stachowiak

Ilustraciones: Ewa Labak, Piotr Foksowicz, Jakub Dzikowski, Piotr Orleański, Pamela Łuniewska, Agnieszka Szade, Patryk Jędraszek y Magdalena Cieplak

Diseño de personajes: Ewa Labak y Agnieszka Szade

Modelado 3D: Marek Kondratowicz, Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Piotr Gacek y Jędrzej Chomicki

Maquetación: Patrycja Marzec, Rafał Janiszewski, Jędrzej Cieślak y Kinga Janik

Producción: Witold Chudy, Piotr Chmielewski, Anna Czajka, Jacek Pyszczek, Jacek Szczypiński, Olga Baraniak, Zofia Jerzyńska, Adrianna Kocięcka, Mateusz Wolski y Michał Matłosz

Equipo de GSC Game World: Ievgen Grygorovych, Mariia Grygorovych, Agostino Simonetta, Nikita Zakharchenko, Zakhar Bocharov, Olga Ryzhko, Vlad Novikov, Lina Volokhova y Maksym Tkachenko

Apoyo espiritual: Adrian Komarski, Anna Lis-Wilkosz y Jordan Luminais

Agradecimientos especiales: Paul Grogan, Peter Groome, Justyna y Marcin Olejarz, Dominik Ilski, Jakub Jasiński, Jacob Markson, Grzegorz Stroczyński, Weronika Sobota, Łukasz Cabak, Richard D Breault, Franciszek Stępniewski-Janowski, Emily Markson, Szymon Kulka, Jeffrey Campbell, Ashley Justyne Hightower, Diego García González, Felipe Pérez Palencia, Krzysztof Piechnik, John Garcia, Alain Concepción Romero, Kuba Błachut, Przemysław Wójcik, Karolina Stefaniak, Szymon Sobota, Michal Plata, Rigo Garcia, Dennis Lukasiewicz, Grzegorz Cichoszewski y el equipo de 7siekier, Jacek «Crom» Kowalski y Wojciech Liwanowski. ¡Y a todos los que nos apoyaron durante la creación y el desarrollo del juego!

S.T.A.L.K.E.R. Y GSC GAME WORLD SON MARCAS REGISTRADAS.
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS

VERSIÓN ESPAÑOLA

Traducción al español: Ángel Martínez Murillo

Edición de la versión española: Ángel Martínez Murillo

Corrección de la versión española: David Monzó

Maquetación de la versión española: Angelika Kajmowicz y Patrycja Marzec

Coordinación de la traducción: Anna Czajka y Adrianna Kocięcka

COMPONENTES

* El contenido de las cajas de Misión se detalla en las páginas 4 y 5 del Diario de sucesos (la parte posterior de la Guía de misiones).

** Los componentes del modo Supervivencia en la Zona se detallan en el cuaderno de Reglas y sucesos de Supervivencia en la Zona.

COMPONENTES DE PAPEL

1 reglamento

1 Guía de misiones/
Diario de sucesos

1 Ejemplo de juego

40 Cupones

4 Mapas de la Zona con pegatinas

CARTAS

Cartas estándar

27 cartas de Arma

11 cartas de Anomalía

12 cartas de Activación
de enemigos de Alerta alta
(rojas)

10 cartas de Activación
de enemigos de Alerta baja
(amarillas)

16 cartas de Contacto

3 cartas de Control

21 cartas de Territorios
perdidos

Cartas pequeñas

38 cartas de Objeto

26 cartas de Artefacto

33 cartas de Accesorio

26 cartas de Blindaje

20 cartas de Herida
de enemigo

Cartas grandes

12 cartas de Stalker

18 cartas de Evento
aleatorio

5 cartas de Ayuda

17 cartas de Enemigo

FICHAS

24 fichas de Desconocido

31 fichas de Botín

4 fichas de Bando enemigo

5 fichas de Artefacto

54 figuras de Enemigo

20 figuras de Anomalía

1 ficha de Líder Stalker

10 fichas de Inmovilizado

10 fichas de Expuesto

4 fichas de Concentración

16 fichas de Perno

4 fichas de Sin visibilidad

4 fichas de Alerta

8 fichas de Turno

4 fichas de Contenedor
MEJORADO / AVANZADO

8 fichas de Herida crítica

1 ficha de Cadáver de pseudogigante

1 ficha de Compañero canino

9 fichas de PS de Enemigo

2 fichas de Trampa

2 fichas de Entrada

MINIATURAS

4 miniaturas de Stalker

1 miniatura de Compañero canino

COMPONENTES DE PLÁSTICO

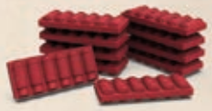
6 dados de Stalker

6 dados de Equipo

1 dado de Anomalía

10 Cargadores de pistola

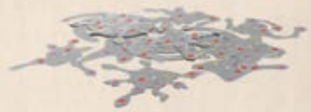
10 Cargadores de fusil



10 Cargadores de escopeta

36 marcadores Universales/ de Munición

4 marcadores de PS de Stalker



13 piezas de Anomalía

4 anillas de colores

24 bases de figura pequeñas y 3 grandes

6 juegos de ejes de plástico

OTROS

4 PDA (tableros de jugador)

4 contadores Geiger

2 marcadores de Turno de Stalker solitario

15 losetas de Tablero

3 losetas de Territorio perdido

6 cajas de Misión*

1 Archivador de campaña con 1 hoja de bolsillos y 2 separadores

1 Alijo

Componentes de Supervivencia en la Zona**

1 hoja de pegatinas de encaramiento de Enemigo

S.T.A.L.K.E.R. EL JUEGO DE MESA

S.T.A.L.K.E.R. El juego de mesa es un juego de exploración y lucha por «zonas» narrativo y totalmente cooperativo para entre 1 y 4 jugadores. Una Campaña de S.T.A.L.K.E.R. se juega a lo largo de varios ciclos compuestos de dos segmentos de juego: Exploración de la Zona y Misiones.

Exploración de la Zona: Antes de cada Misión tendrás la oportunidad de explorar la Zona, conocer gente nueva y gestionar todas tus pertenencias con el fin de prepararte mejor para la siguiente Misión.

Los principales componentes de juego que se usan durante la Exploración de la Zona son el Archivador de campaña, el Alijo y el Mapa de la Zona.

En el Archivador de campaña encontrarás todas las reglas de la Exploración de la Zona, así como todos tus Contactos. Todas las pertenencias de los Stalkers se guardan a buen recaudo en el Alijo y los lugares que vas a poder visitar a lo largo de la Campaña aparecen en el Mapa de la Zona, al que se irán añadiendo pegatinas con áreas adicionales para explorar.

Misiones: El segmento principal del juego es cuando tus Stalkers parten en una Misión, durante la cual lucharán contra Enemigos, se enfrentarán a peligrosas Anomalías, saquearán objetos de valor y, lo más importante, intentarán cumplir sus objetivos.

Para iniciar una Misión, es necesario prepararla como indica la Guía de misiones, que contiene información sobre las tareas que te esperan, así como la preparación y colocación del Tablero.

Cada Misión tiene su propio Tablero, formado por losetas que a su vez se dividen en casillas. Los Stalkers y los Enemigos se mueven por dichas casillas. Las cartas de Entorno colocadas encima de las losetas del Tablero muestran diversos puntos de interés. Las zonas anómalas en las que la realidad se ha deformado se marcan en el tablero con figuras sobre unos componentes especiales, las láminas de Anomalía. A veces los Enemigos lucharán no solo contra los jugadores, sino también entre ellos, con lo que formarán diferentes bandos. Al fin y al cabo, la Zona no es un mundo maniqueo, sino algo vivo.

También dispondrás de Equipo que te ayudará a sobrevivir a la jornada. Todo se muestra en tu fiel asistente digital personal o PDA (una forma elegante de llamar al «tablero de jugador»), con el Stalker que hayas elegido en el centro y tu Equipo distribuido entre varios espacios: Bolsillos, Mochila, Artefactos equipados, Blindaje equipado y el Arma que llevas en la mano.

Cada Misión se desarrolla en varias Rondas de juego, durante las cuales diferentes Eventos influyen en la situación y los Stalkers y Enemigos actúan. Para completar el objetivo de la Misión tendrás que andar con sigilo, correr, saquear botines y, a menudo, luchar.

Encontrarás varias Acciones disponibles en diferentes componentes del juego, desde las Acciones básicas de tu carta de Ayuda, pasando por las que te proporciona tu Equipo, hasta las cartas de Entorno que te permiten interactuar con lo que te rodea.

Si consigues completar el objetivo, tu Misión será un éxito. Avanzarás en la Campaña y descubrirás nuevos lugares de la Zona. Pero cuidado, si tan solo uno de los Stalkers muere o si el tiempo se agota, la Misión terminará en fracaso.

Además de la Campaña, S.T.A.L.K.E.R. El juego de mesa también te permite jugar escenarios independientes de una sola partida con el modo Supervivencia en la Zona. Toda la información necesaria sobre las diferencias entre la Campaña y el modo Supervivencia en la Zona se encuentra en el cuaderno de Reglas y sucesos de Supervivencia en la Zona.

ESTRUCTURA DEL REGLAMENTO

El reglamento se divide en las siguientes secciones:

1. **Inicio de la Campaña:** Describe las instrucciones para iniciar una nueva Campaña.
2. **Exploración de la Zona en el Archivador de campaña:** Resume brevemente todos los pasos realizados durante una Exploración de la Zona.
3. **Preparación de la Misión con la Guía de misiones:** Resume brevemente la estructura de una Guía de misión y muestra un ejemplo de preparación de una Misión.
4. **Tablero de Misión:** Describe en detalle las reglas de los elementos que se encuentran en las losetas del Tablero y las reglas de Alcance.
5. **Mecánica de las Misiones:** Trata en profundidad el orden de las Rondas de juego y las reglas de los componentes.
6. **Cuadro comparativo de Entidades:** Una tabla de referencia rápida que resume las diferencias entre las Entidades.
7. **Iconografía y referencia de figuras:** Identifica todas las figuras de Enemigo y Anomalía, y todos los iconos.

REGLAS DE ORO

En un juego como este es normal que surjan dudas. Cuando eso ocurra, sigue estas reglas:

1. **Las cartas tienen preferencia sobre el reglamento:** Siempre que el texto de una carta contradiga directamente las reglas del reglamento, la carta tiene preferencia.
2. **Los componentes son limitados:** Todos los componentes son limitados. Si un efecto te obliga a usar un componente que no está disponible y no especifica qué hacer en tal caso, esa parte del efecto se ignora (por ejemplo, si el efecto de una Anomalía va a hacer que un Stalker pierda 7 PS y sufra 1 , pero todas las fichas de están actualmente en uso, el Stalker solo pierde 7 PS y no sufre 1).
3. **La Zona es cruel:** Los Stalkers son intrusos en la Zona y esta reacciona casi como si tuviera mente propia. Cada vez que no sepas cómo resolver una situación poco clara, hazlo de la forma más perjudicial para los jugadores.

CAMPAÑA

Una Campaña significa jugar con un grupo de Stalkers una serie de Misiones consecutivas. Cada Campaña requiere un nuevo Mapa de la Zona en el que marcar tu progreso y un Alijo distinto, ya que dos grupos distintos de Stalkers no pueden compartir sus pertenencias.

NÚMERO DE STALKERS

Algunos efectos del juego cambian según el número de Stalkers que participan en una Misión. Recomendamos que cada jugador controle solamente 1 Stalker.

Si quieres añadir un nuevo Stalker al grupo de Campaña, por ejemplo si alguien se os une para una noche de juegos, basta con elegir una carta de Stalker para la nueva incorporación. Sin embargo, tendrás que equipar al Stalker con lo que tengáis en el Alijo.

HISTORIAS

Cada Misión del juego es parte de una Historia, un arco narrativo, y su resultado influirá en tu Campaña. Cada Historia tiene una letra a la que se hace referencia en la Guía de misiones y en el Mapa de la Zona, para que quede claro que la narración de la Misión **A1** continuará en la Misión **A2**. No hace falta que termines una Historia para empezar otra. Apunta cómo ha quedado el Mapa de la Zona y el contenido del Alijo después de terminar todas las Historias de la caja básica. Pronto publicaremos los extras desbloqueados en el mecenazgo y expansiones con Historias adicionales, que retomarán la narración desde donde dejaste la Campaña.

INICIO DE LA CAMPAÑA

Para iniciar una nueva Campaña, haz lo siguiente:

1. Aprende las reglas del juego.

Se explican en los capítulos siguientes:

- **Exploración de la Zona:** Un resumen de la Exploración de la Zona, cuyas reglas aparecen en el Archivador de campaña.
- **Preparación de la Misión:** Un resumen de la estructura de una Guía de misión determinada, con instrucciones para resolver la preparación de una Misión.
- **Tablero de Misión:** Describe todos los elementos del Tablero.
- **Mecánica de las Misiones:** Trata en profundidad el orden de las Rondas de juego y las reglas de los componentes.

2. Consulta el Ejemplo de juego:

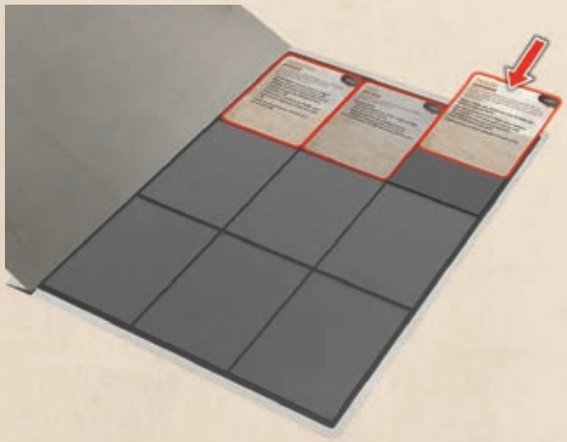
Juega el escenario breve del Ejemplo de juego para comprobar que has captado los fundamentos.

3. Saca de la caja el Archivador de campaña, el Alijo (sobre de plástico) y el Mapa de la Zona.

Los usarás en el segmento de Exploración de la Zona del juego.

4. Inserta las cartas iniciales:

Busca las cartas de Contacto **C01** (Sidorovich), **C08** (Guía) y **C99** (Mecenas) en la caja, sácalas y mételas en los bolsillos de la hoja del Archivador de campaña. Su posición exacta en la hoja de bolsillos es irrelevante.



5. Elegid Stalkers:

Cada jugador elige 1 carta y una miniatura de Stalker. Las miniaturas de Stalker son universales y están pensadas para representar a cualquiera de los Stalkers, así que elige la que más te guste.

Aunque puedes elegir cualquier carta de Stalker disponible, si es la primera partida del grupo, recomendamos estas cuatro:

- Borsuk, un explorador de la Zona
- Mammon, un luchador solitario
- Dama, una francotiradora sigilosa
- Velet, un tanque versátil

Los Stalkers elegidos permanecerán en el grupo durante toda la Campaña.

A continuación, cada jugador elige un color y coge los siguientes componentes de ese color:

- PDA
- Ficha de Alerta
- Anilla de plástico

Coloca la anilla de plástico en la base de la miniatura de tu Stalker. Coloca tu carta de Stalker en el centro de la PDA y la ficha de Alerta en el espacio al lado de Bolsillos.

Ejemplo: *Componentes iniciales para el Stalker gris.*

6. Obtén el Equipo inicial:

Obtén 5000 ₸ independientemente del número de Stalkers que formen tu grupo y ponlos en el Alijo. Este es el total de dinero inicial, que se reparte entre el grupo. Podrás gastarlo durante la Exploración de la Zona en el Archivador de campaña.

Además, cada Stalker empieza con una carta de Blindaje Chaqueta de cuero: saca 1 por Stalker del mazo y añádelas al Alijo.

7. ¡Todo listo para empezar!

Abre el Archivador de campaña por la primera página (Navegación por la Zona) y sigue sus instrucciones para empezar a jugar la Campaña.

Volver a jugar la Campaña

Antes de empezar tu segunda Campaña (o posteriores), asegúrate de reiniciar todos los componentes. Necesitarás un nuevo Mapa de la Zona y tendrás que recolocar el contenido de todas las cajas de Misión.
Hay una lista del contenido completo de cada caja de Misión en las páginas 4 y 5 del Diario de sucesos de Misión.

EXPLORACIÓN DE LA ZONA EN EL ARCHIVADOR DE CAMPAÑA

Antes de cada Misión, realizas una Exploración de la Zona con el Archivador de campaña y el Mapa de la Zona. En esta fase exploras la Zona, usas los Contactos obtenidos a lo largo de la Campaña y gestionas tu Equipo.

Las instrucciones detalladas de los pasos de Exploración de la Zona se encuentran en el Archivador de campaña, el componente principal de esta fase.

RESUMEN DE EXPLORACIÓN DE LA ZONA

Durante la Exploración de la Zona, cada uno de estos pasos se resolverá por completo, en este orden:

1. **Navegación por la Zona:** Visitas las ubicaciones del Mapa de la Zona; en una de ellas es donde se desarrollará tu próxima Misión. En cuanto elijas una, leerás la introducción de la historia, aunque esto no inicia la Misión de inmediato.
2. **Contactos:** Interactúas con los Contactos que has conocido durante la Campaña. Te ayudarán durante tus Misiones y te permitirán comprar y vender Equipo.
3. **Salir de Misión:** Realizas todos los pasos necesarios para preparar a los Stalkers para la Misión. Se te redirigirá a la sección de la Guía de misiones que contiene la preparación de la Misión.
4. **Recogida tras la Misión:** Este paso se realiza después de la Misión y contiene instrucciones para recoger el juego.

NAVEGACIÓN POR LA ZONA

La Zona es vasta y ofrece múltiples oportunidades. Tú decides los lugares que visitas. Al principio tus opciones son limitadas, pero después de cada Misión se añaden nuevas pegatinas con nuevos puntos de interés a tu Mapa de la Zona. Durante cada Navegación por la Zona tienes que visitar 1 ubicación de Misión y también puedes visitar hasta 1 ubicación de Nuevo contacto o Alijo.

Existen tres tipos de ubicaciones en el Mapa de la Zona:

Nuevos Contactos: Marcados en verde, representan nuevos Contactos que puedes conocer en la Zona. Muchos de ellos son mercaderes u ofrecen otros servicios exclusivos. Elegir este tipo de punto de interés suele darte una nueva carta de Contacto. Cuando elijas esta opción, lee el suceso especificado, que se encuentra en el Diario de sucesos (la parte posterior de la Guía de misiones).

Alijos: Marcados en azul, representan los inventarios bien escondidos de otros Stalkers, que podrían contener Equipo difícil de conseguir. Al elegir esta opción normalmente tendrás la oportunidad de obtener cartas de Equipo, a veces con un coste. Cuando elijas esta opción, lee el suceso especificado, que se encuentra en el Diario de sucesos (la parte posterior de la Guía de misiones).

Misiones: Marcadas en rojo, representan posibles próximas Misiones. Cuando elijas esta opción, lee la página especificada de la Guía de misiones, que te informará sobre lo que cabe esperar de la siguiente Misión. Aunque elegir una Misión no la inicia de inmediato, en cuanto elijas una ya no podrás elegir otra. Antes de que comience la Misión tendrás la opción de explorar más la Zona, hacer uso de tus Contactos y preparar tu Equipo.

MARCAR UBICACIONES

La mayoría de los sucesos y algunos epílogos de Misión te piden que marques una ubicación. Basta con tacharla con bolígrafo o lápiz. Hazlo solo cuando se te indique.

Las ubicaciones marcadas ya no se pueden visitar; están completadas y dejan de estar disponibles en la Campaña en curso.

PEGATINAS

Cuando se te indique que actualices tu Mapa de la Zona con una pegatina, búscala en la hoja de pegatinas y pégala donde corresponda. Cada pegatina tiene algún rasgo distintivo que la relaciona con su posición en el Mapa de la Zona y te puede ayudar a encontrar el lugar correcto.

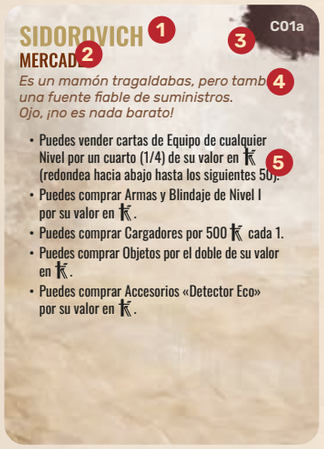
CONTACTOS

Las cartas de Contacto representan a distintos personajes (y animales) que se encuentran a lo largo de la Campaña. Durante cada Exploración de la Zona, puedes elegir y resolver hasta 3 cartas de Contacto que hayas colocado en la hoja de bolsillos de tu Archivador de campaña.

Hay 4 tipos de cartas de Contacto:

- **Solitarios:** Ofrecen servicios menores, algunas veces sin esperar nada a cambio, pero normalmente exigiendo por ellos una suma nada desdeñable.
- **Mercaderes:** Compran y venden diversas piezas de Equipo. Gracias a ellos podrás mejorar fácilmente tu equipamiento, esencial para sobrevivir en la Zona.
- **Compañeros:** Puedes llevar hasta 1 Compañero por Misión. Plantéate llevarte uno si crees que vas a necesitar ayuda en una Misión.
- **Contratos:** Puedes llevar hasta 1 Contrato por Misión. Te proporcionan un objetivo adicional que te recompensa con ₸ al completarlo.

Este es un ejemplo de carta de Contacto:


SIDOROVICH
1
MERCAD
2
CO1a
3
Es un mamón tragaldabas, pero tamb
una fuente fiable de suministros.
Ojo, ¡no es nada barato!
4
• Puedes vender cartas de Equipo de cualquier Nivel por un cuarto (1/4) de su valor en ₸ (redondea hacia abajo hasta los siguientes 50).
• Puedes comprar Armas y Blindaje de Nivel I por su valor en ₸.
• Puedes comprar Cargadores por 500 ₸ cada 1.
• Puedes comprar Objetos por el doble de su valor en ₸.
• Puedes comprar Accesorios «Detector Eco» por su valor en ₸.
5

1. **Nombre:** Cada Contacto tiene un nombre único.
2. **Tipo:** Cada Contacto tiene uno de los cuatro tipos de Contacto.
3. **Número:** Cada Contacto tiene un número en la esquina superior derecha. Los números de las cartas de Contacto empiezan por la letra C.
4. **Historia:** Un poco de trasfondo sobre el personaje.
5. **Reglas:** Dependiendo del tipo de Contacto, puede ser un efecto de un solo uso, una oferta de compra o venta, o instrucciones sobre cómo usarlo durante una Misión.

CARTAS DE DOBLE CARA

Los Compañeros y los Contratos son cartas de doble cara. En su cara «a» tienen instrucciones que resuelves durante la Exploración de la Zona. La cara «b» contiene las reglas que se aplican durante la Misión. Durante la Exploración de la Zona puedes mirar libremente ambas caras antes de decidirte a elegir un determinado Contacto.

COMPRA Y VENTA

Antes de la Misión tendrás la opción de comerciar con diferentes Contactos. Te aconsejamos que consideres cuidadosamente tus opciones en este momento, ya que prepararse bien y mejorar el Equipo pueden facilitar enormemente una Misión.

Cada vez que compras o vendes Equipo (normalmente visitando a un Mercader), obtienes o descartas Cupones por el valor en ₸ de la mercancía. Normalmente este es el valor que se ve en la carta, pero a veces el Mercader lo modifica (por ejemplo, Sidorovich vende Objetos por el doble de su valor en ₸ y acepta comprarte cartas de Equipo por solo un cuarto de su valor en ₸).

Cuando compres algo, busca la carta y métela en el Alijo (o si quieres puedes equiparla de inmediato en tu PDA). Cuando vendas algo, descártalo y devuélvelo al mazo o al compartimento de fichas que corresponda.

Cartas de Equipo específicas de Misiones

El valor ₸ de algunas cartas de Equipo aparece indicado como «-». Tales cartas no se pueden vender ni descartar, a menos que el juego lo indique explícitamente. Suelen representar objetos tan específicos o peligrosos que ni los contrabandistas más codiciosos mostrarán interés por ellos.

SALIR DE MISIÓN

Antes de salir de Misión, debes prepararte. Busca un equilibrio entre dejar hueco para cualquier Botín que puedas encontrar y llevar suficiente Equipo para enfrentarte a todo tipo de problemas. Al fin y al cabo, un Stalker preparado es un Stalker vivo.

Este es el momento en el que el grupo decide qué Stalker equipa cada cosa. Cada Stalker debe tener al menos 1 Blindaje y 1 Arma en todo momento, así que aseguraos de equiparos adecuadamente. Además, se realizan estos pasos antes de cada Misión:

- Cada Stalker ajusta sus PS a su valor máximo.
- Cada Stalker se mete algunos Pernos en los Bolsillos y se Concentra en la Misión.
- Cada Arma se carga por completo.
- Cada Stalker ajusta la dosis de Radiación en su contador Geiger.

Detectores y Artefactos

Los Artefactos son los objetos más poderosos y preciados de la Zona. Para extraerlos de las Anomalías necesitarás al menos 1 carta de Accesorio Detector en tu grupo. Aunque no es obligatorio para cumplir Misiones, reunir Artefactos suele merecer la pena.

RECOGIDA TRAS LA MISIÓN

Después de cada Misión tienes la opción de guardar la Campaña o seguir jugando.

ALIJO

Durante la Campaña, podrás conseguir montones de piezas de Equipo y Cupones, ya sea completando Misiones, rapiñándolos de Alijos ocultos o simplemente comerciando con Contactos. Mientras resuelves la Exploración de la Zona, todas tus pertenencias están a tu disposición.

Después de prepararte para una Misión, el Equipo que no quieras llevar a una Misión (o simplemente no puedas llevar por las restricciones) se puede depositar de forma segura en el Alijo, donde esperará pacientemente el regreso del grupo.

PREPARACIÓN DE MISIONES EN LA GUÍA DE MISIONES

Durante cada Exploración de la Zona eliges una Misión en la que quieres embarcarte. Toda la información sobre las Misiones se encuentra en la Guía de misiones y se divide en tres secciones:

PRÓLOGO

Lee esta sección cuando elijas una Misión en el Mapa de la Zona. Es una introducción a la historia de la Misión que has decidido emprender. El Prólogo contiene algunas pistas útiles sobre la tarea que te espera, para que puedas prepararte mejor. Aunque elegir una Misión no la inicia de inmediato, en cuanto elijas una ya no podrás elegir otra hasta que la acabes (con o sin éxito). Después de leer el Prólogo, volverás al Archivador de campaña, donde podrás explorar más a fondo la Zona, visitar a varios Mercaderes y reunirte con otros Contactos.

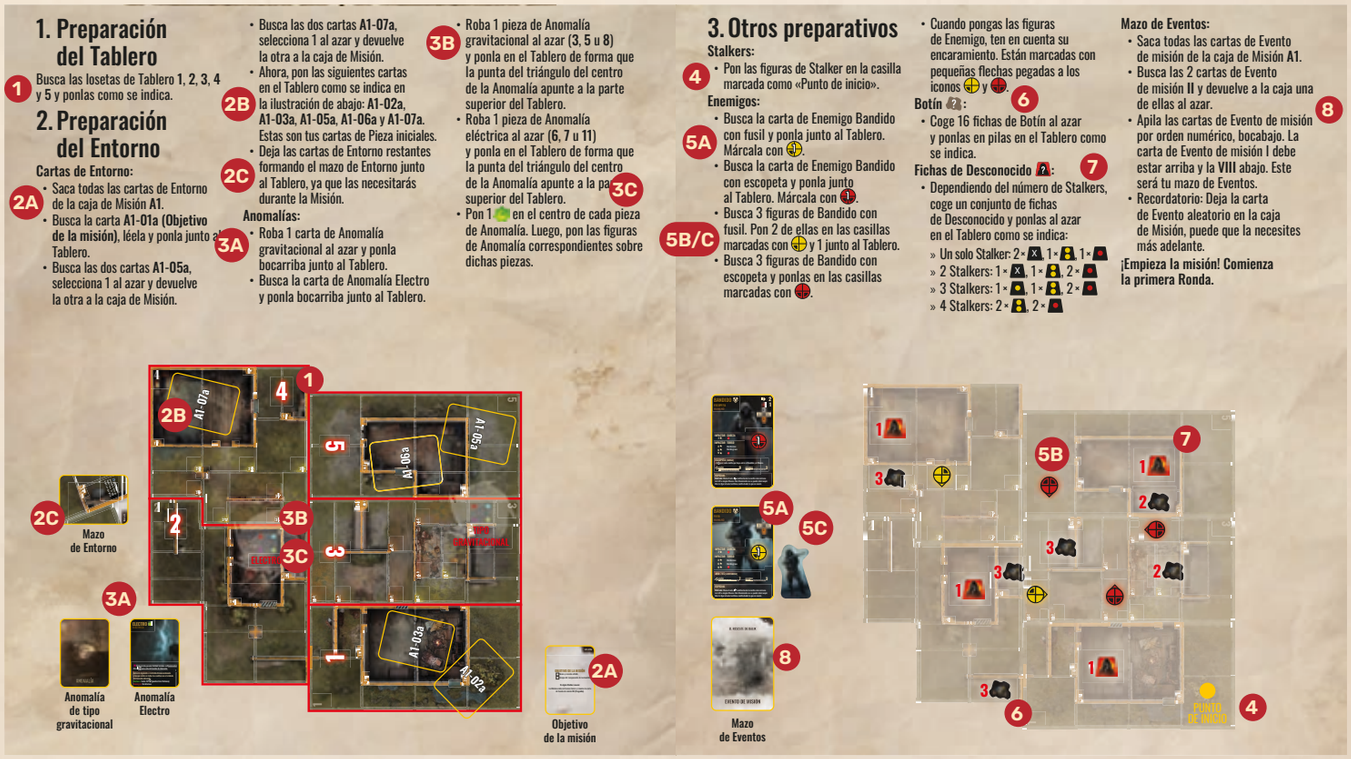
Componentes restantes en la caja de Misión

No todos los componentes que se encuentran en la caja de Misión se usan durante la preparación. Recuerda usar solo los que te pida el juego. Si alguna vez piensas que has perdido alguno de los componentes o simplemente quieres reiniciar la caja de Misión, tienes una lista del contenido completo de cada caja de Misión en las páginas 4 y 5 del Diario de sucesos.

PREPARACIÓN

Esta sección contiene toda la información necesaria para preparar el Tablero de Misión. Las cartas específicas de la Misión (principalmente Eventos de misión y Entornos) y las fichas son únicas de cada Misión y se pueden encontrar en la caja de Misión correspondiente a aquella en la que te acabas de embarcar. Los demás componentes se encuentran en la caja principal. Para preparar el Tablero, sigue paso a paso las instrucciones que encontrarás en las dos páginas de preparación. En estas dos páginas solo puedes ver las instrucciones de preparación y un diagrama del Tablero preparado. Todas las reglas relativas a los componentes se encuentran en las páginas siguientes del reglamento.

He aquí un ejemplo de preparación para la Misión A1:


1. Preparación del Tablero
1 Busca las losetas de Tablero 1, 2, 3, 4 y 5 y ponlas como se indica.
2. Preparación del Entorno
Cartas de Entorno:
2A • Saca todas las cartas de Entorno de la caja de Misión A1.
• Busca la carta A1-01a (Objetivo de la misión), léela y ponla junto a
Tablero.
• Busca las dos cartas A1-05a, selecciona 1 al azar y devuelve la otra a la caja de Misión.
• Busca las dos cartas A1-07a, selecciona 1 al azar y devuelve la otra a la caja de Misión.
• Ahora, pon las siguientes cartas en el Tablero como se indica en la ilustración de abajo: A1-02a, A1-03a, A1-05a, A1-06a y A1-07a. Estas son tus cartas de Pieza iniciales.
2B
• Deja las cartas de Entorno restantes formando el mazo de Entorno junto al Tablero, ya que las necesitarás durante la Misión.
2C
Anomalías:
3A • Roba 1 carta de Anomalía gravitacional al azar y ponla bocarriba junto al Tablero.
• Busca la carta de Anomalía Electro y ponla bocarriba junto al Tablero.
3B • Roba 1 pieza de Anomalía gravitacional al azar (3, 5 u 8) y ponla en el Tablero de forma que la punta del triángulo del centro de la Anomalía apunte a la parte superior del Tablero.
• Roba 1 pieza de Anomalía eléctrica al azar (6, 7 u 11) y ponla en el Tablero de forma que la punta del triángulo del centro de la Anomalía apunte a la pa
3C
superior del Tablero.
• Pon 1 en el centro de cada pieza de Anomalía. Luego, pon las figuras de Anomalía correspondientes sobre dichas piezas.
3. Otros preparativos
Stalkers:
4 • Pon las figuras de Stalker en la casilla marcada como «Punto de inicio».
Enemigos:
5A • Busca la carta de Enemigo Bandido con fusil y ponla junto al Tablero. Márcala con .
• Busca la carta de Enemigo Bandido con escopeta y ponla junto al Tablero. Márcala con .
• Busca 3 figuras de Bandido con fusil. Pon 2 de ellas en las casillas marcadas con y 1 junto al Tablero.
5B/C
• Busca 3 figuras de Bandido con escopeta y ponlas en las casillas marcadas con .
• Cuando pongas las figuras de Enemigo, ten en cuenta su encaramiento. Están marcadas con pequeñas flechas pegadas a los iconos y .
Botín :
6 • Coge 16 fichas de Botín al azar y ponlas en pilas en el Tablero como se indica.
Fichas de Desconocido :
7 • Dependiendo del número de Stalkers, coge un conjunto de fichas de Desconocido y ponlas al azar en el Tablero como se indica:
» Un solo Stalker: 2× , 1× , 1×
» 2 Stalkers: 1× , 1× , 2×
» 3 Stalkers: 1× , 1× , 2×
» 4 Stalkers: 2× , 2×
Mazo de Eventos:
• Saca todas las cartas de Evento de misión de la caja de Misión A1.
• Busca las 2 cartas de Evento de misión II y devuelve a la caja una de ellas al azar.
• Apila las cartas de Evento de misión por orden numérico, bocabajo. La carta de Evento de misión I debe estar arriba y la VIII abajo. Este será tu mazo de Eventos.
8 • Recordatorio: Deja la carta de Evento aleatorio en la caja de Misión, puede que la necesites más adelante.
¡Empieza la misión! Comienza la primera Ronda.
Mazo de Entorno
Anomalía de tipo gravitacional
Anomalía Electro
Objetivo de la misión
Mazo de Eventos
PUNTO DE INICIO

EPÍLOGO

Esta sección continúa la historia, describiendo los acontecimientos posteriores a la Misión. Contiene las recompensas de Misión que obtienes por tener éxito, desde nuevo Equipo, Cupones o Contactos, hasta pegatinas que añaden puntos de interés a tu Mapa de la Zona y desbloquean nuevas Misiones.

EJEMPLO DE TABLERO TRAS LA PREPARACIÓN

1. **Losetas de Tablero:** Cada Tablero de Misión consta de varias losetas de Tablero que muestran dónde se va a desarrollar la Misión. Procura orientarlas como se muestra en el diagrama. Los números de las losetas indicadas te servirán de guía para colocar el Tablero.
2. **Cartas de Entorno:** En cada caja de Misión puedes encontrar un mazo de Entorno específico y único. No mires esas cartas (a menos que se te indique) y ponlas siempre por el lado especificado por la preparación, ¡de lo contrario podrías arruinarte las sorpresas de la Misión! Durante la preparación, las cartas de Entorno se dividen en tres categorías:
   - A. **Cartas de Nota:** Estas cartas se ponen junto al Tablero y contienen los Objetivos, nuevas reglas e información necesaria para la Misión.
   - B. **Piezas de Tablero:** Estas cartas se colocan directamente sobre el Tablero, lo que cambia su contenido y te permite interactuar con ellas de varias maneras. Todas las cartas de Pieza con texto lo tienen orientado de la misma manera, lo cual te ayuda a colocarlas correctamente en el Tablero de Misión.
   - C. **Mazo de Entorno:** Las cartas que no se pongan en el Tablero durante la preparación se apilan en un mazo y se colocan junto a él. Durante la misión, se te pedirá que busques cartas específicas en ese mazo.
3. **Anomalías:** Cada Misión contendrá al menos 1 Anomalía. Las Anomalías constan de los siguientes componentes:
   - A. **Carta de Anomalía:** Contiene los efectos de la Anomalía y debe colocarse junto al Tablero.
   - B. **Pieza de Anomalía:** La preparación te indicará qué piezas debes usar y dónde ponerlas, marcando el punto exacto del centro de cada Anomalía.
   - C. **Figura de Anomalía y ficha de Artefacto:** La preparación te indicará en qué centros de Anomalía debes colocar figuras de Anomalía y .
4. **Punto de inicio de los Stalkers:** Cada Misión especifica las casillas de inicio en las que pondréis a los Stalkers.
5. **Enemigos:** Cada Misión contendrá al menos 1 Enemigo. Los Enemigos están representados por los siguientes componentes:
   - A. **Carta de Enemigo:** Se pone junto al Tablero y se marca con al menos 1 ficha de Bando enemigo ( ) que te indicará la preparación. La carta contiene todas las reglas y características del Enemigo, como su Alcance de visión, valor de Movimiento y Ataque. La ficha de color influye en su comportamiento e indica a qué bando es leal.
   - B. **Enemigos iniciales:** La mayoría de los Enemigos se ponen de inmediato en el Tablero. Este punto te indica dónde poner sus figuras. Es importante que estén encaradas en la dirección correcta, como indican las flechas del diagrama de preparación.

   - C. **Reserva de Enemigos:** Algunos Enemigos se ponen junto al Tablero y podrían llegar más tarde, cuando resuelvas fichas de Desconocido ( ).
6. **Fichas de Botín ( ):** Pilas de cosas que aguardan a que las recojan. Pueden ser un Objeto, algunos Pernos, un Artefacto solitario escondido o incluso un Arma. La mayoría de las veces las pondrás en pilas de más de 1 ficha en la casilla.
7. **Fichas de Desconocido ( ):** Estas fichas representan refuerzos Enemigos y marcan las casillas de donde podrían venir.
8. **Mazo de Eventos:** Mazo de cartas de Evento que van narrando la Misión. Cada caja de Misión incluye cartas específicas y únicas que forman tu mazo de Eventos inicial para esa Misión. Además, durante la Misión añadirás algunos Eventos aleatorios a este mazo. El mazo de Eventos marca el paso del tiempo, limitando el número de Rondas disponibles durante una Misión, de modo que, cada vez que añades Eventos aleatorios al mazo, ganas tiempo para terminar esa Misión.

TABLERO DE MISIÓN

El Tablero es el componente principal de cada Misión. Es donde se desarrolla la Acción. Aunque la Guía de misiones te indicará cómo preparar el Tablero para cada Misión, conocer bien de antemano el Tablero y cómo interactuar con él es crucial para tener éxito en la Misión.

Losetas y casillas

Cada loseta de Tablero tiene su número en una de las esquinas y está dividida en varias casillas de diferentes tamaños y propiedades.

Ejemplo: *La loseta de Tablero «1» está dividida en 9 casillas.*

CASILLAS CON AGUA

Las casillas marcadas con son casillas de agua y ninguna Entidad puede entrar o Moverse a través de ellas.

Entidades

Las Entidades son los seres vivos que pululan por la Zona. Existen 3 tipos de Entidades:

- **Stalkers:** Los personajes jugadores.
- **Compañeros:** Ayudantes de los Stalkers.
- **Enemigos:** Humanos y Mutantes peligrosos, hostiles a los Stalkers.

Tienes más información sobre las Entidades y sus diferencias en la página **40**.

TAMAÑO DE LAS CASILLAS

Dependiendo del tamaño de la casilla, podría haber muchas Entidades (Stalkers y Enemigos) en ella al mismo tiempo.

La casilla más pequeña es un cuadrado de 1×1. Solo una Entidad puede ocupar una casilla así. Todas las demás casillas están formadas por cuadrados de este tipo combinados entre sí y su capacidad para alojar Entidades aumenta proporcionalmente. Cualquier fragmento que amplíe visualmente una casilla, pero que no forme un cuadrado completo de 1×1, no añade capacidad de Entidades a dicha casilla.

Ejemplo: *La casilla 1 tiene un tamaño de 1×1, por lo que puede contener 1 Entidad. La casilla 2 tiene un tamaño de 1×2, por lo que puede contener 2 Entidades. La casilla 3 tiene un tamaño de 1×2, por lo que puede contener 2 Entidades. Aunque la casilla 3 es visualmente más grande que la 2, parte de ella no forma un cuadrado de 1 × 1, por lo que se ignora al comprobar el tamaño. La casilla 4 tiene un tamaño de 2×3, por lo que puede contener 6 Entidades.*

Grosor del borde de la casilla

Algunos bordes de casilla pueden ser visualmente más gruesos que otros (sobre todo los de los bordes de las losetas). El grosor del borde no tiene efecto en la mecánica.

Tienes más información sobre lo que ocurre al entrar en casillas totalmente ocupadas en las páginas **20** y **32** (que explican las reglas de Movimiento de Stalkers y Enemigos).

CASILLA TOTALMENTE OCUPADA

Una casilla que contiene un número de Entidades igual a su tamaño se considera totalmente ocupada. Los Enemigos no pueden terminar su Movimiento en esa casilla y los Stalkers que terminan su Movimiento allí Empujan a una de las Entidades a 1 casilla de distancia.

BORDES DE LAS CASILLAS

Dos casillas que comparten un borde en al menos uno de los cuatro puntos cardinales se consideran adyacentes. Hay 5 tipos diferentes de conexiones entre dos casillas, que cambian la forma en que una Entidad puede interactuar con ellas.

1. **Borde abierto:** Las Entidades pueden Moverse, trazar LdV y medir el Alcance a través de un Borde abierto. Son el tipo más común de conexión entre casillas.
2. **Terreno infranqueable:** Las Entidades no pueden Moverse a través del Terreno infranqueable, pero sí trazar LdV y medir el Alcance. El Terreno infranqueable puede formar estructuras aisladas (por ejemplo, una reja) o separar partes del Tablero en forma de casillas con agua ( ).
3. **Pared:** Las Entidades no pueden Moverse, trazar LdV ni medir el Alcance a través de una Pared. Las casillas separadas por una Pared no se consideran adyacentes. Las Paredes pueden formar estructuras aisladas o separar partes del Tablero en edificios.
4. **Puerta:** Las Puertas son partes de las Paredes que se consideran Bordes abiertos, por lo que las Entidades pueden Moverse, trazar LdV y medir el Alcance a través de una Puerta. Representan diferentes entradas a los edificios.
5. **Ventana:** Las Entidades tratan las ventanas de forma diferente. Los Stalkers y los Enemigos Humanos las consideran Bordes abiertos, los Enemigos Psiónicos las consideran Terreno infranqueable y todos los demás Enemigos las consideran Paredes.

Si dos bordes diferentes de dos losetas de Tablero conectan entre sí, trátalos como un borde de una restricción superior en este orden: Pared > Terreno infranqueable > Borde abierto.

Ejemplo: *El borde marcado se considera una Pared, ya que tiene mayores restricciones que el Terreno infranqueable. Por tanto, ninguna Entidad podrá Moverse, trazar LdV ni medir el Alcance a través de este borde.*

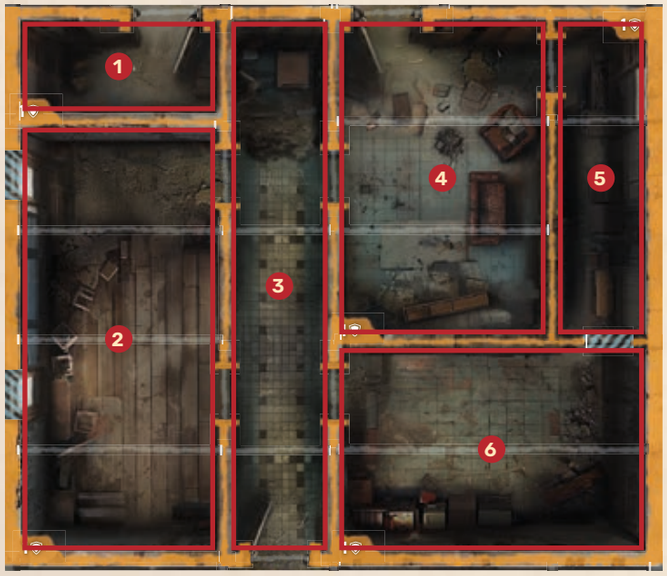
EDIFICIOS Y SALAS

Las Salas son áreas completamente cerradas por Paredes, Puertas y Ventanas. Varias Salas contiguas forman un edificio.

Algunos efectos podrían hacer referencia a estar dentro o fuera de un edificio (casillas Interiores o Exteriores).

Las casillas Interiores son las de una Sala dada.

Las casillas Exteriores son todas las que no pertenecen a ninguna Sala.



Ejemplo: *Este edificio está dividido en 6 Salas.*

COBERTURA

Las casillas con este icono contienen Cobertura, lo que significa que es más difícil impactar a los Blancos en ellas, a menos que estés cerca. Representa obstáculos, escondites y todo lo que podrías usar en tu beneficio cuando te defiendas. Todas las casillas de una Sala tienen el mismo valor de , que suele representarse en uno o dos bordes de ella.

Cada vez que una Entidad que esté en una casilla con sea Atacada y el Atacante no esté en la misma casilla (o en la misma Sala en caso de luchar en un edificio), reduce el número de ★ (éxitos) de los Ataques de los Stalkers y (daño) de los Ataques de los Enemigos en una cantidad igual al valor de .

RADIACIÓN AMBIENTAL

La Radiación es uno de los factores más peligrosos de la Zona. No todas las áreas están contaminadas, pero si estás en una, será mejor que salgas cuanto antes.

Ejemplo: *Dependiendo del valor de Radiación, la intensidad de su representación visual aumenta y cambia de color. La Radiación de las casillas con 1-2 tiene colores amarillos, las de 3-4 naranjas y las de 5+ rojos.*

Cada vez que un Stalker desliza su ficha de Turno (después de resolver por completo el efecto o la Acción estándar que hizo deslizar la ficha de Turno), si está en una casilla con , aumenta su dosis de Radiación (en su contador Geiger) una cantidad igual al valor de de la casilla. Esta cantidad podría verse reducida por el modificador de Radiación ambiental de tu Blindaje.

Radiación durante el Movimiento

Si el Movimiento hizo que deslizaras una de tus fichas de Turno hacia abajo y te Moviste hacia, desde o a través de 1 o más casillas con , aumentas tu dosis de Radiación solo una vez en una cantidad igual al valor más alto de que indicasen esas casillas. Este valor podría verse reducido por el modificador de Radiación ambiental de tu Blindaje.

Ejemplo: *Durante la Acción básica de «Movimiento», el Stalker azul pasó por 4 casillas. Dos tenían 0, una 2 y una 4. Después de terminar este Movimiento aumentaría su dosis de Radiación en 4, pero su Traje NBQ la reduce en 1, así que aumenta en 3.*

Aunque su letalidad no es inmediata, acumular demasiada dosis de Radiación puede dañarte durante cada Fase de enemigos y la Zona.

y Radiación ambiental

Como las Acciones gratuitas no hacen que deslices tu ficha de Turno hacia abajo, realizarlas no hace que aumente la dosis de Radiación por la de tu casilla.

Alcance

El Alcance se mide siempre entre dos casillas. Es igual al menor número de bordes que se crucen entre ellas. El Alcance no tiene por qué medirse en línea recta. Aquí tienes ejemplos de diferentes Alcances:

Ejemplo: *Distintos Alcances del Stalker azul. Alcance 0: verde, Alcance 1: amarillo, Alcance 2: naranja, Alcance 3: rojo.*

Los efectos con Alcance 0 solo se pueden aplicar en la casilla de la figura.

Cuando un efecto hace referencia a algo a Alcance X, todas las casillas a Alcance X o menos pueden verse afectadas. En el ejemplo anterior, un efecto «a Alcance 2» se aplica a las casillas verdes, amarillas y naranjas.

Cuando un efecto hace referencia a algo a Alcance X+, todas las casillas a Alcance X o más pueden verse afectadas. En el ejemplo anterior, un efecto «a Alcance 2+» se aplica a las casillas naranjas, rojas y las que estén más alejadas que esas.

OBJETO MÁS CERCANO Y RUTA MÁS CORTA

Para averiguar qué objeto es el más cercano a algo sigue estas reglas:

1. Visualiza la ruta más corta para cada objeto comparado (que contenga el menor número de casillas intermedias).
   - **A.** Los Enemigos Humanos ignoran todas las rutas que contengan símbolos de Anomalía descubiertos (a menos que no haya otras rutas posibles). Intentarán evitar las Anomalías a toda costa.
2. Elige el objeto con la ruta más corta.
3. Elige el objeto cuya ruta contenga el menor número de esquinas.

Si sigue habiendo empate, decide el Líder Stalker. Os animamos a elegir la opción que tenga más sentido.

Ejemplo: *Comprobemos qué Bandidos están más cerca de la .*
El Bandido azul está a Alcance 2, por lo que sin duda es el más cercano.
Después vemos que los Bandidos turquesa y amarillo están a Alcance 4.
La ruta del Bandido amarillo no contiene ninguna esquina (no importa que necesite girar 2 veces para poder Moverse por esa ruta) y la ruta del Bandido turquesa contiene una esquina, así que el Bandido amarillo está más cerca que el turquesa.
Una de las posibles rutas para el Bandido rosa está a Alcance 5, pero atraviesa una Anomalía, así que la evita y necesitamos encontrar otra.
A los Bandidos no les gusta arriesgar la vida así como así.
Las rutas restantes de los últimos 3 Bandidos están todas a Alcance 6.
La ruta del Bandido rosa contiene 1 esquina, la del morado 2 y la del rojo 3.
En resumen, los Bandidos que están más cerca de la serían, en este orden, azul, amarillo, turquesa, rosa, morado y, por último, rojo.

Línea de visión (Ldv)

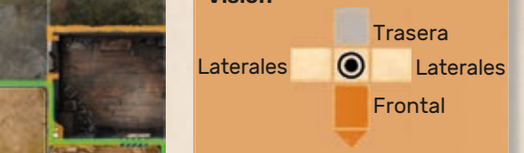
La Línea de visión (LdV) determina si dos Entidades del Tablero pueden verse mutuamente. La LdV se mide siempre entre dos casillas. Para determinar si existe una LdV entre las casillas de esas dos Entidades:

- En el caso de Stalkers, comprueba todos los puntos cardinales (delante, detrás, izquierda y derecha); en el caso de los Enemigos, comprueba las direcciones dependiendo de su Visión.
- La LdV en cada dirección cardinal debe comprobarse individualmente. Para hacerlo, comprueba las casillas conectadas horizontal o verticalmente (dependiendo de la dirección cardinal que compruebes) a la casilla de la Entidad. Luego, por cada casilla, repite este proceso en la misma dirección cardinal hasta que alcances el borde del Tablero o el final del Alcance de la Visión, o bien encuentres un efecto que bloquee la LdV (una Pared o una ficha de Sin visibilidad). En otras palabras, podrías imaginarte la LdV como todas las casillas que podrías alcanzar con tu Movimiento sin necesidad de cambiar de dirección.
- Una Entidad siempre tiene LdV a su propia casilla.
- Una Entidad tiene Línea de visión a todas esas casillas y, por lo tanto, puede ver a cada Entidad presente en ellas.
- Las Entidades, las Anomalías y la mayoría de las fichas no bloquean la Línea de visión, a menos que se indique expresamente.

Ejemplo: *Un Bandido tiene los siguientes Alcances de Visión: 3 frontal, 1 laterales y 0 trasera. En esta casilla en particular y encarado hacia abajo, el Bandido tiene LdV a 3 casillas delante, 2 casillas a la izquierda y 2 casillas a la derecha. De este modo, tiene LdV a los Stalkers verde y azul, pero no al gris (alcanzar esa casilla requeriría cambiar la dirección) ni al Stalker morado (está en la casilla de detrás del Bandido, donde tiene LdV 0).*

Ejemplo: *Un Stalker tiene Alcance de Visión infinito en todas direcciones. En esta casilla en particular, el Stalker azul tiene LdV a 10 casillas delante, 2 a la izquierda, 2 a la derecha y 0 detrás, ya que hay una Pared. De este modo, el Stalker azul puede ver a los 3 Bandidos con escopeta, pero no a los 2 Bandidos con fusil.*

Visión



Los Enemigos tienen diferentes Alcances de LdV dependiendo de su encaramiento. La LdV de un Stalker tiene Alcance ∞ en todas las direcciones.

Ejemplo: *En esta casilla en particular, el Stalker azul tiene LdV a 5 casillas delante, 1 casilla a la izquierda y 3 a la derecha. Por tanto, ve a 2 de los 4 Bandidos.*

Cartas de Entorno

Cada Misión tiene su propio conjunto de cartas de Entorno. Influyen en el Tablero, dan pistas y añaden o cambian algunas reglas.

Hay dos tipos principales de cartas de Entorno:

- **Piezas de Tablero:** Se ponen directamente en las losetas de Tablero y añaden Acciones o Desencadenantes nuevos, o cambian las casillas y las conexiones entre ellas.
- **Notas:** Se dejan junto al Tablero. Se trata de cartas con texto que proporcionan instrucciones de un solo uso, pistas sobre una Misión o reglas adicionales.

Aparte de estos tipos de carta, un pequeño número de cartas de Entorno representan Anomalías o Armas.

Este es un ejemplo de carta de Pieza:

1
A1-03a
Echar un vistazo dentro: Puedes realizar esta Acción en una casilla adyacente a la de este edificio.
2
Dale la vuelta a esta carta.
3
Cuando un Stalker entre en este edificio, dale la vuelta a esta carta de inmediato.

1. **Número:** Cada carta tiene un número en su anverso y reverso para que sea fácil de distinguir. Los dos primeros caracteres denotan la Misión. Además, los números de los anversos terminan en «a» y los de los reversos en «b».
2. / **Acción:** Algunas cartas contienen Acciones (estándar o gratuita) que puedes realizar en casillas específicas de la carta.
3. **Desencadenante:** Algunas cartas contienen un efecto con Desencadenante que debe aplicarse cuando un Stalker (o a veces un Enemigo) entra en casillas específicas de la carta.

Para facilitar la preparación de las cartas de Pieza, recuerda que el texto de la mayoría de ellas está orientado de la misma manera y debe alinearse con el Tablero

Este es un ejemplo de carta de Nota:

1
A1-03b
2
PUESTO DE RADIO
3
Ni rastro de un prisionero.
Si hay una ficha de en este edificio, resuélvela.
4
Busca y resuelve 1 carta A1–10a (Ubicación de la llave de la celda) al azar.
Descarta esta carta.

1. **Número:** Cada carta tiene un número en su anverso y reverso para que sea fácil de distinguir. Los dos primeros caracteres denotan la Misión. Además, los números de los anversos terminan en «a» y los de los reversos en «b».
2. **Nombre**
3. **Historia:** Algunas cartas contienen fragmentos de historia.
4. **Reglas:** Instrucciones que debes aplicar de inmediato o reglas adicionales.

CARTAS DE DOBLE CARA

La mayoría de las cartas de Entorno son de doble cara, con una «a» en el número del anverso y una «b» en el número del reverso. Asegúrate siempre de seguir las instrucciones y mantener las cartas por la cara correcta (por ejemplo, cuando la preparación de la Misión requiera que coloques la carta de Pieza **A1-02a** en el Tablero, no la pongas por la cara «b» por accidente). Por defecto solo deberías ver el anverso de las cartas de Entorno, y así deberían estar apiladas en el mazo de Entorno.

DARLE LA VUELTA A UNA CARTA DE ENTORNO

Muchos efectos requieren que le des la vuelta a una carta de Entorno. Cuando lo hagas:

Si es una carta de Pieza, devuélvela al Tablero. Debe colocarse o bien lo más cerca posible de donde estaba antes, o una imagen te ayudará a determinar su ubicación.

Si es una carta de Nota, resuelve sus efectos. En tal caso, normalmente se te pedirá que la descartes. Si la carta no se descarta, déjala junto al Tablero, ya que contendrá información o reglas adicionales.

DESCARTAR Y RETIRAR UNA CARTA DE ENTORNO

Cada vez que se te indique que descartes una carta de Entorno, devuélvela a la caja de Misión.

En raras ocasiones, un efecto podría pedirte que retires una carta determinada del juego. Guárdala aparte, ya que no debería volver a utilizarse en esta Campaña.

Opciones de las Acciones y costes

A veces, una carta de Nota puede ofrecer varias Acciones entre las que elegir. Algunas de ellas están marcadas con y requieren que deslices tu ficha de Turno actual hacia abajo 1 vez para realizarlas. Recuerda que esto puede hacer que aumente tu dosis de Radiación.

Fichas del Tablero de Misión

SIN VISIBILIDAD

Ninguna Entidad puede trazar LdV hacia, desde o a través de una casilla con esta ficha (se considera que tiene una Pared en cada uno de sus bordes a efectos de trazar LdV). Las Entidades que estén en la misma casilla que una ficha de pueden seguir eligiéndose como Blanco entre sí. Las fichas de colocadas en el Tablero se retiran durante la Fase de enemigos y la Zona.

PERNO

Los Pernos se guardan en los Bolsillos. Puedes ponerlos en el Tablero para cubrir los símbolos de Anomalía realizando la Acción básica «Tuercas y pernos». Los símbolos de Anomalía cubiertos por se ignoran al tirar para Activar una Anomalía.
Las fichas de colocadas en el Tablero se retiran durante la Fase de enemigos y la Zona.

ARTEFACTO

Los Artefactos suelen empezar ocultos bajo la figura de Anomalía y se pueden poner en el Tablero por medio de un Accesorio de Blindaje de tipo Detector. Los símbolos de Anomalía cubiertos por se ignoran al tirar para Activar una Anomalía. Los colocados en el Tablero se pueden conseguir realizando la Acción básica «Recoger». Cuando lo hagas, roba 1 carta de Artefacto del tipo correspondiente a la Anomalía de la que lo hayas recogido. Si no hay una carta de Artefacto de ese tipo disponible o el se cogió de una casilla que no es de Anomalía, simplemente roba 1 carta de Artefacto al azar.

BOTÍN

El Botín representa objetos repartidos por la Zona. Pueden ser Pernos, Objetos, Armas o incluso, si tienes suerte, algún Artefacto.

Las fichas de que estén en la misma casilla se colocan en una pila. Cuando se añadan fichas de adicionales a la casilla, ponlas en lo alto de la pila.

Cuando resuelvas (normalmente realizando la Acción básica «Recoger»), usa la primera ficha de de la pila. Si está por el lado inicial, dale la vuelta y obtén la recompensa que aparece. Luego, descarta la ficha de . Deja el descartado a un lado. No se puede volver a usar durante la misma Misión.

ENEMIGO DESCONOCIDO

Las fichas de Desconocido representan Enemigos que podrían llegar durante la Misión. Las fichas de que ocupen la misma casilla se colocan normalmente en una pila. Cuando se te indique que resuelvas una ficha de , resuelve la primera ficha de de la pila. Si está por el lado inicial, dale la vuelta. A continuación, sigue estas instrucciones:

Si es , descártala.

Si es /// , pon 1 o 2 figuras de Enemigo del color correspondiente en su casilla, encaradas en la dirección indicada por la flecha de la ficha.

Si has puesto al menos 1 figura de Enemigo, descarta la ficha de .

Si no hay suficientes figuras en la reserva de Enemigos para colocar al menos 1, roba 1 carta de Activación de enemigos (si hay al menos 1 ficha en el Tablero, si no la hay). Resuélvela, pero Activa solo 1 Enemigo que coincida con el color que deberías haber colocado y no pudiste, el que esté más cerca de la ficha de resuelta. Luego, descarta la ficha de .

Ejemplo A: *El efecto de Fin de la ronda de la carta de Evento hace que resuelvas 1 ficha de , la más cercana al Líder Stalker (el azul en este caso). Para hacerlo, le das la vuelta a la del edificio. Es y apunta hacia arriba. El Enemigo marcado con es el Bandido con escopeta, así que coges 1 figura de este tipo de la reserva de Enemigos y la pones en la misma casilla que la ficha de , encarada hacia arriba, y descartas la ficha.*

Ejemplo B: *Como no quedan figuras de Bandido con escopeta en la reserva (las 3 ya están en el Tablero), debes robar 1 carta de Activación de enemigos (en este caso) y Activar 1 Bandido con escopeta, el que esté más cerca de la ficha de . Según las reglas para determinar qué está más cerca, esto significaría cualquiera de los Bandidos a Alcance 1 de la ficha de , así que depende de ti elegir al que está en el edificio o al que está justo fuera. Cuando resuelvas los pasos de la carta de Activación de enemigos, recuerda que solo pueden afectar a ese Bandido (si su color coincide con los pasos) y no resuelves el paso inferior, ya que este solo se ejecuta durante el paso de Activación de enemigos de la Fase de enemigos y la Zona.*

Colocar Enemigos y casillas totalmente ocupadas

Si hay que poner una nueva figura de Enemigo en una casilla totalmente ocupada (por ejemplo, al resolver una ficha de), ponla en la casilla libre más cercana encarada en la dirección de la casilla en la que no se ha podido poner.

Resolver múltiples fichas de o ninguna

Cuando se te indique que resuelvas varias fichas de al mismo tiempo, hazlo de una en una.

Si se te indica que resuelvas y no hay en el Tablero, no ocurre nada.

CÓMO JUGAR UNA MISIÓN

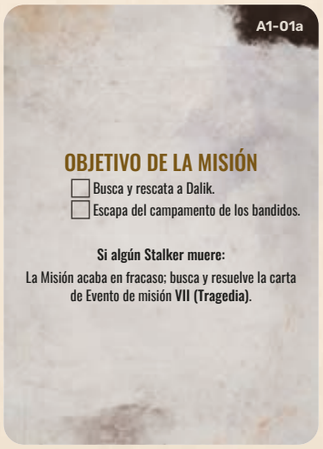
Las Misiones son diversas tareas que acometerás durante la Campaña. Tienen conexiones argumentales entre ellas y se juegan en un Tablero construido a partir de losetas de Tablero y poblado con diferentes componentes durante la preparación.

Evento activo
Solo puede haber un Evento activo en cada momento. Cada vez que un efecto te haga robar o buscar una carta de Evento, ponla encima del Evento activo anterior.

OBJETIVO DE LA MISIÓN

Cada Misión tiene una carta de Objetivo principal que resume tu meta durante ella y tienes que cumplir para tener éxito. Además, contiene información sobre lo que ocurre cuando muere un Stalker.

En la mayoría de las Misiones, la muerte de un Stalker equivale a fracasar en la Misión y leer una carta de Evento de misión específica que explica los siguientes pasos.


A1-01a
OBJETIVO DE LA MISIÓN
Busca y rescata a Dalik.
Escapa del campamento de los bandidos.
Si algún Stalker muere:
La Misión acaba en fracaso; busca y resuelve la carta de Evento de misión VII (Tragedia).

Ejemplo: *Objetivo de la primera Misión (**A1**).*

Número de Stalkers
El icono representa un valor numérico igual al número de Stalkers de tu equipo. Algunos efectos harán referencia a este valor. **Ejemplo:** La carta de Evento de misión «Visitas» que aparece a la derecha hace que se pongan 4- Eventos aleatorios encima del mazo de Eventos. En una partida con 2 Stalkers, este efecto colocaría 2 Eventos aleatorios (4-2=2).

ESTRUCTURA DE LA RONDA

Cada Misión se juega a lo largo de varias Rondas, cada una de las cuales consta de tres Fases. Durante cada Ronda los jugadores revelan y resuelven una nueva carta de Evento, después planifican y juegan sus Turnos, y finalmente la Zona y los Enemigos responden. Esto se repite hasta que los jugadores completen la Misión con éxito, muera un Stalker o se acabe el tiempo. En cada uno de estos 3 casos, se indicará a los jugadores que resuelvan una carta de Evento de misión específica.

Una Ronda de Juego consta de las siguientes Fases:

1. **Fase de eventos:** Roba y lee una nueva carta de Evento para descubrir qué está ocurriendo y aplica las reglas Instantáneas que encuentres en ella.
2. **Fase de jugadores:** Cada jugador juega dos Turnos durante los cuales puede realizar varias Acciones.
3. **Fase de enemigos y la Zona:** Los enemigos se Activan, los Stalkers sufren por la dosis de Radiación acumulada y se aplican los efectos de Fin de la ronda (que se encuentran sobre todo en las cartas de Evento).

Información del Evento
Aunque una parte de las cartas de Evento se resuelve durante la Fase de enemigos y la Zona, puedes leerla en cuanto el Evento se active. ¡Planifica tus acciones en consecuencia!

Fase de eventos

Los Eventos marcan el paso del tiempo durante una Misión y narran lo que ocurre durante las Rondas. Durante esta Fase, roba la primera carta del mazo de Eventos, léela, resuelve los efectos Instantáneos presentes y pon la carta junto al mazo de Eventos. A continuación, pasa a la Fase de jugadores.

El mazo de Eventos se compone de dos tipos de cartas de Evento:

- **Evento de misión:** Contiene elementos que hacen progresar la historia y situaciones específicas de la Misión. Son únicas de cada Misión y se añaden al mazo de Eventos durante la preparación. Algunas cartas de Evento de misión tienen múltiples variantes con el mismo número. Si es el caso, elige una variante al azar cuando construyas el mazo de Eventos.
- **Evento aleatorio:** Contiene pequeños giros en la trama, como encontrar botín extra o repentinos picos de Radiación. Se añaden al mazo de Eventos en el transcurso de la Misión.

Aquí tienes ejemplos de cartas de Evento de misión y aleatorio:

1
Visitantes
III
2
¡El campamento está siendo atacado! Los bandidos se ponen de pie de un salto y echan mano de sus armas.
3
INSTANTÁNEO
¡Alarma!
Resuelve todas las fichas de de todas las pilas de .
4
Fin de la ronda
Zona de combate
Pon 4 - cartas de Evento aleatorio encima del mazo de Eventos.
5A
Reinicia todas las fichas de Turno y Repón la ficha de Líder Stalker. Empieza la siguiente Ronda robando y resolviendo una nueva carta de Evento.
5B

1
Repaso rápido de pertrechos
Una de tus bolsas de munición está desabrochada. Se te debe haber caído un cargador en algún sitio.
3
INSTANTÁNEO
Líder Stalker:
Descarta 1 Cargador. Puedes descartar 1 o deslizar 1 de tus fichas de Turno hacia abajo como si realizaras 1 para ignorar este efecto.
4
5B
Fin de la ronda
Reinicia todas las fichas de Turno y Repón la ficha de Líder Stalker. Empieza la siguiente Ronda robando y resolviendo una nueva carta de Evento.

1. **Nombre:** Cada carta de Evento tiene un nombre único.
2. **Número:** Las cartas de Evento de misión tienen un número en su anverso y reverso. Las cartas de Evento aleatorio que empiezan en la caja de Misión tienen el número de Misión en su anverso.
3. **Historia:** Una narración de lo que está sucediendo.
4. **Instantáneo:** Este tipo de efecto se resuelve de inmediato cuando robas esta carta durante la Fase de eventos. Algunos permiten a los Stalkers realizar Acciones adicionales como Movimiento o Ataques sin deslizar sus fichas de Turno hacia abajo, a menos que se especifique.
5. **Fin de la ronda:** Estos efectos se resuelven al final de la Fase de enemigos y la Zona.
   - **A.** Los efectos rodeados no aparecen en todas las cartas de Evento y pueden ser diferentes de una carta a otra. Normalmente añaden nuevos Eventos aleatorios al mazo o hacen que lleguen Enemigos adicionales.
   - **B.** Los efectos no rodeados son siempre los mismos y te recuerdan los pasos necesarios antes de comenzar la siguiente Ronda.

Fase de jugadores

Durante esta Fase, los Stalkers juegan sus Turnos de uno en uno en sentido horario. Cada Ronda comienza con el Turno del Líder Stalker.

En una Ronda, cada Stalker juega dos Turnos en total (cada uno representado por una ficha de Turno) y durante cada Turno realiza 2 Acciones estándar ( ).

Cuando todos los Stalkers hayan terminado sus dos Turnos, se juega la Fase de enemigos y la Zona.

TURNOS

Ejemplo: *A la izquierda, las fichas de Turno antes de realizar ninguna . En el medio, una ficha de Turno después de realizar la primera de ese Turno. A la derecha, una ficha de Turno después de realizar la segunda de ese Turno. Cuando el Stalker decida que no quiere realizar ninguna , su Turno termina y los Enemigos que lo tienen en su LdV pueden Reaccionar.*

Cada Turno está representado por una de las dos fichas de Turno de la PDA de un Stalker. Durante un Turno, solo el Stalker activo realiza Acciones.

Hay que terminar un Turno antes de poder empezar el siguiente.

Durante cada Turno, un Stalker tiene que realizar 2 Acciones estándar ( ) y puede realizar un número ilimitado de Acciones gratuitas ( ). Cada vez que un Stalker realiza una Acción Estándar, desliza su ficha de Turno hacia abajo una vez. Cuando una ficha de Turno llegue al espacio inferior y el jugador no quiera realizar ninguna Acción gratuita adicional ( ), su Turno ha terminado.

Fin del Turno de Stalker

Después de cada Turno de Stalker, los Enemigos con Línea de visión a ese Stalker tendrán una oportunidad de Reaccionar Atacándolos. Hay un recordatorio de esto en la PDA cuando una ficha de Turno llega al espacio inferior. Tienes más información sobre las Reacciones de los Enemigos en la página **34**.

Pasar el Turno

Un jugador puede decidir, antes de que comience su Turno de Stalker, pasar. En ese caso, seguid con el Turno del siguiente Stalker. No pierdes tu Turno cuando pasas; significa que puedes posponer libremente tu Turno y esperar a una situación más favorable para utilizar tus Acciones, pero en algún momento tendrás que jugar tus Turnos.

ACCIONES

Desde dar unos pasos hasta disparar en la cabeza a un Bandido, cada Acción es crucial y puede tener un gran impacto en toda la misión.

Hay que terminar una Acción antes de poder empezar la siguiente.

Las Acciones básicas son Acciones que conocen todos los Stalkers y se explican en detalle en las siguientes páginas. Otras fuentes de Acciones son las cartas de Entorno en el Tablero de Misión y las cartas de Equipo que hayas obtenido (por ejemplo, diferentes Armas, Granadas o Botiquines).

Las Acciones están representadas por dos iconos diferentes:

Acción estándar: Para realizar este tipo de Acción debes deslizar tu ficha de Turno 1 espacio hacia abajo. Son Acciones relativamente sencillas, como desplazarse unos metros, lanzar una granada o disparar un arma, pero hay un límite a lo que puedes hacer en este periodo tan breve.

Acción gratuita: No requieren que deslices tu ficha de Turno. Puedes realizar cualquier número de Acciones gratuitas durante tu Turno, antes, después o entre tus dos Acciones estándar. Representan Acciones que pueden realizarse sin ninguna preparación, como echar un vistazo por la ventana del interior de un edificio, abrir puertas o tomarse una bebida energética.

Líder Stalker

El de Líder Stalker es un título rotativo vinculado a un solo Stalker en cada momento dado. Tienes más información en la página **24**.

Ejemplo de juego

Puedes ver una muestra de cómo fluye el juego en el cuaderno de Ejemplo de juego.

Marcadores de ■ en las fichas de Turno

Algunos efectos pueden colocar 1 o más ■ en tu ficha de Turno. Aumentan el número de que puedes realizar durante ese Turno. Cada vez que realices una mientras tengas al menos 1 ■ en tu ficha de Turno, tienes que descartar 1 ■ en lugar de deslizar la ficha de Turno hacia abajo. Durante el Fin de la ronda, los Stalkers descartan las fichas de ■ restantes de sus fichas de Turno.

ACCIONES BÁSICAS

Todos los Stalkers tienen siempre acceso a las siguientes Acciones. También se describen en la carta de Ayuda.

Movimiento:

A veces la única opción que te queda es correr tan rápido como puedas...

Mueve hasta 3 casillas.

Es la Acción más común, utilizada para recorrer el Tablero de Misión. Este Movimiento tiene como resultado mover o poner tu ficha de Alerta.

Movimiento cuidadoso:

Algunas situaciones exigen un enfoque prudente y silencioso.

No puedes realizar esta Acción para Moverte desde o hacia la LdV de un Enemigo.

Mueve 1 casilla. No muevas o pongas tu ficha de Alerta.

Reglas de Movimiento de los Stalkers

El Movimiento puede adoptar distintas formas y proceder de distintas fuentes. Independientemente de la fuente de Movimiento, todos los Movimientos de los Stalkers siguen estas reglas:

- Para Mover X casillas, simplemente Mueve a tu Stalker a una casilla adyacente X veces. Las casillas separadas por Terreno infranqueable o una Pared no se consideran adyacentes a efectos de Movimiento.
- Si entras en una casilla ocupada por un Enemigo, tu Movimiento se interrumpe y debes finalizarlo de inmediato.
- Si vas a terminar tu Movimiento en una casilla totalmente ocupada, Empuja una de las Entidades de esa casilla (primero los Stalkers, si los hay) a una casilla adyacente (aquella desde la que Moviste, si es posible). Si no has podido Empujar ninguna Entidad para hacer espacio, no puedes terminar tu Movimiento en esa casilla.
- Puedes Moverte a través de casillas totalmente ocupadas que no tengan Enemigos.
- Si te Mueves desde una casilla con un Enemigo, gira la figura del Enemigo para encararla hacia la casilla adyacente a la que te Mueves.

Alerta

- Si te Mueves por una casilla en la LdV de un Enemigo, pon tu en la primera casilla por la que te Muevas que ya no esté en la LdV de un Enemigo (esto puede incluir tu propia casilla donde has terminado el Movimiento si es la que cumple la condición).
- Si terminas tu Movimiento en la LdV de un Enemigo, pon tu en tu casilla.
- Si terminas tu Movimiento y tu no está en el Tablero, mueve o pon tu en tu casilla.

Radiación

- Si el Movimiento hizo que deslizaras una de tus fichas de Turno hacia abajo y te Moviste hacia, desde o a través de 1 o más casillas con , aumentas tu dosis de Radiación en una cantidad igual al valor más alto de que indicasen esas casillas. Este valor podría verse reducido por el modificador de Radiación ambiental de tu Blindaje.

Empujar

Empujar provoca una forma involuntaria de Movimiento que no puede interrumpirse. Cuando un Enemigo sea Empujado, gira su figura de modo que quede encarada a la casilla desde la que se ha movido.

Moverse con cuidado

Algunas Acciones especifican que te Mueves sin mover o poner tu ficha de Alerta. En tales casos, solo moverás o pondrás tu ficha de Alerta si finalizas ese Movimiento en la LdV de un Enemigo.

Desencadenantes

Durante el Movimiento, comprueba si has entrado en una casilla con un o con símbolos de Anomalía ( ) y resuelve los efectos desencadenados. Si el efecto se aplica de inmediato y no especifica que finaliza el Movimiento, puedes continuar el Movimiento después de resolver completamente el efecto .

Prepararse:

Haz un intercambio rápido de equipo con un camarada o busca una mejor posición para disparar.

- Obtén 1 (Concentración). Tienes más información sobre la Concentración en la página **29**.
- Obtén 1 (Perno).

Luego, cualquier número de veces en cualquier orden, los Stalkers que estén en tu casilla pueden:

- Intercambiar 1 Artefacto, Accesorio, Blindaje, Objeto, Arma, Cargador, o Descubrimiento personal crucial (subtipo de carta de Nota que se puede encontrar durante una Misión) con otro Stalker que esté en la misma casilla.
- Mover un Arma del espacio de Arma a la Mochila y viceversa. La Munición se queda en el Arma.
- Mover un Blindaje del espacio de Blindaje a la Mochila y viceversa.
- Instalar o desinstalar un Accesorio de un Blindaje o un Arma.
- Mover un Artefacto del espacio de Artefactos a la Mochila y viceversa.

Recargar:

Cuando tu arma se quede sin balas, basta con dedicar unos segundos a ponerle más.

Si tienes 1 , trata esta Acción como (no descartas tu).

Descarta 1 Cargador de tus Bolsillos de un tipo que coincida con tu Arma (Pistola , Fusil o Escopeta) para añadir a tu Arma hasta el máximo de su capacidad de Munición.

Recoger:

Hay muchas cosas tiradas por ahí en la Zona, esperando a que las recojas.

Elige 1 (Botín) o (Artefacto) que esté en tu casilla. Si es y está por el lado inicial, dale la vuelta, obtén sus recompensas y descártalo.

Cuando recoges un , obtienes una carta de Artefacto del tipo que coincida con la Anomalía de la que lo recogiste.

Señuelo:

A veces basta con una breve distracción.

Lanzar un Señuelo te permite provocar a tus adversarios para que se Muevan o atraerlos directamente a una trampa. No obstante, ¡úsalo con precaución!

No puedes realizar esta Acción si tienes tu en el Tablero

Descarta 1 de tus Bolsillos. Elige una casilla a Alcance 3 de tu Stalker. Pon tu en esa casilla. Luego, si hay Enemigos en la casilla elegida o las casillas adyacentes, roba una carta de Activación de enemigos y resuélvela, pero Activa solo a los Enemigos que estén en la casilla elegida y las casillas adyacentes. Luego, si alguno de esos Enemigos tiene LdV a cualquier ficha de Alerta, mueve esa ficha de Alerta 1 casilla hacia su propietario.

Tuercas y pernos:

Los fieles aunque oxidados amigos de todo Stalker.
Cada Stalker que se precie lleva pernos en los bolsillos que le ayudan a encontrar caminos seguros a través de las Anomalías.

Coloca 1 de tus Bolsillos sobre un símbolo de Anomalía elegido a Alcance 3. Los símbolos de Anomalía cubiertos por se ignoran al tirar para Activar una Anomalía.

Las fichas de colocadas en el Tablero se retiran durante la Fase de enemigos y la Zona.

Cuchillo:

Siempre útil, tanto si estás abriendo una lata de Delicia del turista como si necesitas un arma de último recurso cuando tu AKM se queda sin balas.

Cuchillo es una Acción de Ataque. Para realizarla debes estar en la misma casilla que el Enemigo al que deseas Atacar. Puedes decidir qué Parte del cuerpo eliges como Blanco y luego tirar 3 . Si matas a tu Blanco, reduce tu Alerta.

OTRAS ACCIONES Y DÓNDE ENCONTRARLAS

GRANADA DE FRAGMENTACIÓN
GRANADA, DISPERSIÓN
LANZAR (ALCANCE 2)
Pon tu en la casilla elegida. Tira 4 . Ataca a todas las Entidades en esa casilla.
• Stalkers: ★ = .
• Enemigos: Toma como Blanco el Torso.
Descarta esta carta.
500

Aparte de las Acciones Básicas, los Stalkers pueden hacer mucho más.

Encontrarás diferentes Acciones en varios componentes del juego. Los más comunes son:

- **Armas:** Cada una tiene al menos una Acción de Ataque (consulta «Ataques»), que además requiere Munición .
- **Cartas de Entorno:** Se puede interactuar con la mayoría de las cartas de Entorno realizando las Acciones escritas en ellas, lo que permite revelar nuevos secretos o avanzar en una Misión.
- **Objetos:** Cada uno tiene su propia Acción. Se puede realizar si lo llevas en la Mochila y el Objeto se descarta después de usarlo.
- **Artefactos:** Algunos Artefactos te proporcionan Acciones propias y únicas.

DESENCADENANTES INSTANTÁNEOS Y REGLAS ADICIONALES

Aunque no son Acciones, son un pilar fundamental de la mecánica del juego. Se ejecutan en cualquier momento en el que se cumpla su condición. Algunos de ellos ayudan o interrumpen Acciones, otros se usan para ocultar información al jugador hasta que realice una Acción específica y también los hay que se usan para avanzar en la Misión.

Desencadenantes

Los Desencadenantes aparecen en las cartas de Pieza de Entorno y en las cartas de Anomalía. Te recuerdan que algo ocurre cuando un Stalker (o a veces un Enemigo) entra en una casilla específica del Tablero de Misión. Especifican si debe aplicarse de inmediato durante la Acción o después de terminarla. Cuando se aplican de inmediato, no cancelan esa Acción, a menos que se indique expresamente.

A1-03a
Echar un vistazo dentro: Puedes realizar esta Acción en una casilla adyacente a la // de este edificio. Dale la vuelta a esta carta.
Cuando un Stalker entre en este edificio, dale la vuelta a esta carta de inmediato.

VISCOSIDAD AFRUTADA
QUÍMICA
Después de que una Entidad termine su Movimiento, tira el para esta Activación de Anomalía:
Aplica lo siguiente a la Entidad desencadenante y las que estén en todas las casillas con el símbolo de Anomalía obtenido:
Stalkers: Pierde 9 PS, luego sufre 1 .
Enemigos: Herida leve, luego sufre 1 .

Reglas adicionales

Tu Personaje, muchas piezas de tu Equipo y algunas cartas de Entorno te dan acceso a nuevas capacidades. Están marcadas con el icono / / con un color determinado en función del color de la carta. Pueden potenciar Acciones específicas o proporcionarte efectos pasivos continuos.

BABA
QUÍMICO
Cada vez que un Enemigo a Alcance 1 Ataque, puedes aumentar tu dosis de Radiación en 3 para infligir 1 a ese Enemigo.
2000
2

Ataques

Tienes más información sobre los ataques de los Stalkers en la página **27**.

RADIACIÓN AMBIENTAL

A pesar de los años que han pasado desde el primer incidente, la Zona está llena de focos de radiación. Un Stalker sabio sabe cuándo es necesario cruzarlos y cómo prepararse: un buen blindaje y un poco de vodka ayudan mucho.

Cada vez que deslizas tu ficha de Turno hacia abajo (normalmente al realizar una), si acabas o estuviste en cualquier casilla con (Radiación), aumentas tu dosis de Radiación en una cantidad igual al valor más alto de que indicasen esas casillas. El modificador de Radiación ambiental de tu Blindaje puede reducirlo.

Contador Geiger y dosis de Radiación

Deja tu contador Geiger cerca de tu PDA para marcar fácilmente la dosis de Radiación acumulada a lo largo de la Misión. Cada vez que aumente tu dosis de Radiación, gira la rueda hacia números más altos y siempre que la reduzcas haz lo contrario.

Durante la Fase de enemigos y la Zona y cada vez que el juego te lo indique puedes sufrir Exposición a la radiación (tienes más información en la página **35**).

Dosis crítica de radiación

Si vas a aumentar tu dosis de Radiación por encima de 16 (con lo que llegarías a la zona gris), tira de inmediato 4, pierde PS igual al número de ★ de la tirada y luego ajusta tu dosis de Radiación a 16.

ALERTA

Cuando uno se pone a hacer cosas, al final alguien acaba dándose cuenta. Y, a menudo, no reacciona bien...

Muchas Acciones harán que pongas tu ficha de Alerta en el Tablero, y esto atrae Enemigos hacia ti. Con el paso del tiempo, la Alerta se disipará, lo que te permitirá usar este factor de manera táctica. Poner Alerta no hace que los Enemigos reaccionen de inmediato, pero influye en su comportamiento durante el paso de Activación de enemigos.

Alerta baja: Simboliza ruidos y otras señales de tu presencia que los Enemigos pueden ignorar, como dar un par de pasos demasiado rápido o asestar un impacto letal con un Arma silenciada. Si solo hay fichas en el Tablero o no hay ninguna, los Enemigos no seguirán necesariamente tus pasos y continuarán con sus rutas de patrulla habituales.

Alerta alta: Simboliza ruidos y otras señales de tu presencia que los Enemigos seguirán. Si disparas un Arma sin silenciar o te Mueves en su campo de visión, estas Acciones alertarán a los Enemigos y les motivarán a encontrarte. Si hay al menos 1 en el Tablero, el comportamiento de los Enemigos se volverá más agresivo y se centrarán más en la fuente de la Alerta.

Mientras tengas tu en el Tablero, ningún efecto puede colocar tu .

Mientras un Enemigo tenga LdV a tu Stalker, tienes en tu casilla y ningún efecto puede mover, colocar o reducir tu .

Reducir la Alerta

Algunos efectos reducen la Alerta. Cuando reduzcas tu , dale la vuelta a la ficha para ponerla por el lado . Cuando reduzcas tu , devuélvela a tu PDA.

PDA Y EQUIPO

El componente más importante para cada jugador es su PDA (tablero de jugador). Es donde guardas tu Equipo durante una Misión e incluye toda la información sobre tu Stalker. Aquí tienes una lista de los componentes que encontrarás en la PDA:

1. **Espacio de Stalker:** Aquí colocas tu carta de Stalker.
2. **Espacios de Turno:** Aquí colocas tus fichas de Turno. Deslízalas hacia abajo para marcar que has realizado una ✉.
   - A. **Fichas de Turno:** Durante cada Ronda, las fichas de Turno comienzan en la parte superior de sus espacios. Después de realizar 2 ✉, la ficha de Turno debería terminar en la parte inferior.
   - B. **Fichas de Herida crítica:** Si sufres una Herida crítica, colocas la ficha aquí, bloqueando parte del espacio y limitando el número de ✉ disponibles durante el Turno.
3. **Espacio para Arma**
   - A. **Carta de Arma:** Aquí colocas tu Arma equipada.
   - B. **Accesorio de arma:** Aquí puedes colocar hasta dos Accesorios compatibles con los espacios de Accesorio de tu Arma equipada.
   - C. **Medidor de Cargador:** Aquí colocas ■, que representa Munición para tu Arma equipada.
4. **Espacio de Blindaje**
   - A. **Carta de Blindaje:** Aquí pones tu Blindaje equipado actual.
   - B. **Accesorio de Blindaje:** Aquí puedes poner hasta 1 Accesorio de Blindaje.
5. **Espacios para Artefactos**
   - A. **Carta de Artefacto:** Aquí colocas tu Artefacto equipado con el valor más alto de ☢ (Radiación base de artefacto).
   - B. **Contenedor de artefactos:** Dependiendo de tu Blindaje, aquí puedes poner 1 ficha de Contenedor de artefactos.
   - C. **Cartas de Artefacto:** Aquí colocas hasta dos Artefactos adicionales de forma que sus valores de ☢ queden cubiertos por la PDA.
6. **Mochila:** Aquí guardas tus Objetos y otras cartas de Equipo que no estés usando.
7. **Bolsillos:** Aquí guardas todos los 🔨, Cargadores y, a veces, fichas proporcionadas por la Misión.
8. **Alerta:** Aquí pones tu ficha de Alerta si no está actualmente en el Tablero.
9. **Medidor de PS:** Aquí es donde registras tu valor actual de PS.

Bajar a 0 PS

Cada vez que tus PS bajan a 0 (y cada vez que fueran a caer por debajo de 0 si ya estuvieras a 0), sufres una Herida crítica. Cuando sufres tu tercera Herida crítica, mueres.

Tienes más información sobre Heridas críticas y muerte de los Stalkers en la página **29**.

Perder y curar PS

Cuando pierdas PS, mueve tu marcador a la derecha ese número de casillas (hasta 0).

Cuando te cures PS, mueve tu marcador a la izquierda ese número de casillas (hasta el valor de PS de tu Stalker).

CARTA DE STALKER

Los jugadores asumen el papel de Stalkers que exploran la Zona debido a un vasto número de motivaciones diferentes. Cada uno está representado por su propia carta de Stalker. Aunque cada Stalker es diferente, estas cartas incluyen cierta información universal:

DAMA
1
PS 14
2
DISPARO
3
2 (ALCANCE 0-3)
3 (ALCANCE 4+)
INFALIBLE
Siempre que Ataques a un Enemigo fuera de su LdV, obtén +1 ★ en esa tirada.
4
SIGILO
Mueve hasta 3 casillas. Durante este Movimiento, el valor máximo de LdV de los Enemigos es 1, excepto en la última casilla de tu Movimiento. Una vez por Turno.

5
Lo solía tener de todo, desde coches hasta safaris en el extranjero. Su vida era un cuento de hadas hasta que fue mutilada por un oso y cayó en coma. Cuando despertó años después, se enteró de que su marido, agente de operaciones especiales, había sido desplegado en la Zona y no había regresado.
Dama, afamada tiradora y hábil cazadora, estaba lo bastante desesperada para ir tras él.
Lleva años buscando y aún no hay rastro del teniente Stepan Andrukhov. Pero no bajes la guardia: su forma favorita de mirar el mundo es a través de su mira telescópica.

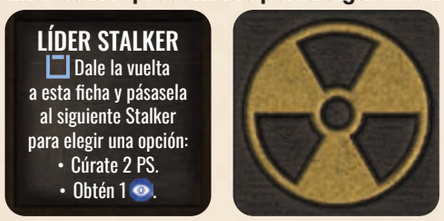
1. **Nombre:** Cada Stalker tiene un nombre único.
2. **PS:** La cantidad máxima de PS que puede tener un Stalker. Empiezas cada Misión con esa cantidad de PS y en ningún momento puedes tener más.
3. **Habilidades de Disparo:** Muestra el número de 🎲 que tira en cada Ataque con arma. A veces las habilidades de Disparo de un Personaje dependen de la distancia al Blanco.
4. **Capacidades:** Cada Stalker tiene al menos una capacidad. Se trata de nuevas Acciones o reglas adicionales con impacto en el juego.
5. **Historia:** Cada carta de Stalker contiene una introducción a su historia en el reverso.

LÍDER STALKER

Todo grupo necesita un líder.

El de Líder Stalker es un título rotativo vinculado a un solo Stalker en cada momento dado. Algunos efectos del juego (por ejemplo, los que se encuentran en los Eventos) hacen referencia al Líder Stalker. También tiene la última palabra en caso de disputas no resueltas entre jugadores.

El Líder Stalker está representado por la siguiente ficha:



Mientras tengas esta ficha puedes realizar la siguiente Acción:

Dale la vuelta a esta ficha y pásasela al siguiente Stalker para elegir una opción:

- Cúrate 2 PS.
- Obtén 1 .

Después de realizar esta Acción, el siguiente Stalker a su izquierda se convierte en el Líder Stalker, pero no puede realizar la Acción de la ficha (y por lo tanto pasar la ficha de Líder Stalker) hasta que se le dé la vuelta durante el Fin de la ronda.

Puedes realizar esta Acción incluso si no vas a ganar nada con su efecto (es decir, simplemente para pasar la ficha).

OBJETOS

Los Objetos son piezas comunes de Equipo que abundan en la Zona. Van desde diferentes granadas y botiquines hasta provisiones. Se guardan en la Mochila y cada uno ofrece un efecto de un solo uso.

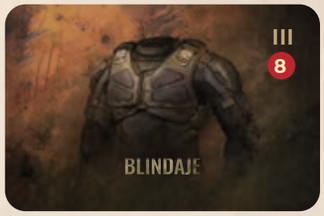
Este es un ejemplo de carta de Objeto:

1. **Nombre**
2. **Tipo:** Cada Objeto tiene al menos un tipo. En ocasiones, los efectos harán referencia a dicho tipo (por ejemplo, obtén 1 Objeto **Alimento**).
3. **Efecto:** Cada Objeto tiene una Acción de un solo uso tras la cual se descarta.
4. **Valor en Cupones:** Su valor, que representa un precio justo en la Zona para este tipo de Objeto.

BLINDAJE

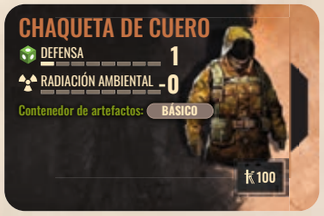
El Blindaje te protege de los Ataques Enemigos y, a veces, incluso reduce la dosis de Radiación que sufres. Solo puedes tener equipado 1 Blindaje y puedes guardar los adicionales en tu Mochila. Se recomienda que cada Stalker tenga al menos 1 Blindaje en todo momento, ya que la Zona puede ser un lugar despiadado. Aunque el Blindaje puede asumir distintas formas, todas comparten algunas características comunes.

Este es un ejemplo de carta de Blindaje:



1. **Nombre**
2. **Valor de Defensa:** Indica cuántos tiras cuando te Defiendes de los Ataques. Cada ★ obtenida reduce el (Daño) recibido en 1.
3. **Radiación ambiental:** Representa un modificador al valor de de las casillas que te permite reducir la dosis de Radiación obtenida. Algunos efectos pueden hacer que aumentes tu dosis de Radiación de forma directa y especificarán si tu Blindaje puede protegerte contra ellos.
4. **Contenedor de artefactos:** BÁSICO, MEJORADO o AVANZADO. Muestra el nivel de protección que tienes frente a la dosis de Radiación base de los Artefactos equipados y si deberías usar la ficha de Contenedor de artefactos.
5. **Reglas adicionales:** Algunos Blindajes proporcionan reglas adicionales (por ejemplo, el Blindaje PSZ-9D siempre te protegerá de al menos 1 de un Ataque Enemigo).
6. **Muesca de Accesorio:** Cada Blindaje tiene 1 muesca de Accesorio en la que se puede instalar cualquier Accesorio de Blindaje.
7. **Valor en Cupones:** Su valor, que representa un precio justo en la Zona para este tipo de Blindaje.
8. **Nivel del Blindaje:** La facilidad para hacerse con él en la Zona y también su potencia. En el juego básico, los Niveles de Blindaje van del I al III, en donde el I es el más común y débil.

ACCESORIOS DE BLINDAJE



DETECTOR ECO
DETECTAR UN ARTEFACTO (ALCANCE 0)
Tira el y pon la ficha de Artefacto de debajo de una Anomalía en el símbolo de Anomalía correspondiente elegido.
1000

Los Blindajes pueden tener hasta 1 Accesorio instalado. Los Accesorios de Blindaje son universales y se adaptan a todos los Blindajes. Estos Accesorios van desde Detectores, que proporcionan las Acciones necesarias para recuperar Artefactos de las Anomalías, hasta bolsas adicionales o placas defensivas que proporcionan nuevas capacidades.

ARTEFACTOS

La verdadera recompensa de la Zona. Objetos con efectos extraños y sobrenaturales.

Son Objetos especiales que se pueden obtener durante el juego, principalmente por explorar Anomalías. Los Artefactos les otorgan a los Stalkers acceso a poderosas capacidades especiales a expensas de tener que exponerse a la Radiación.

Los Artefactos pueden transportarse con seguridad en la Mochila, pero si quieres usar sus efectos tendrás que equiparlos. Solo puedes tener equipados hasta 3 Artefactos y puedes guardar los adicionales en tu Mochila.

Aunque los Artefactos pueden asumir distintas formas, todas comparten algunas características comunes.

Este es un ejemplo de carta de Artefacto:

1. **Nombre**
2. **Tipo:** Cuando recoges un de una Anomalía, obtienes una carta de Artefacto con el tipo correspondiente a la Anomalía.
3. **Efecto especial:** Cada Artefacto te otorga una nueva capacidad, ya sea en forma de Acciones o de nuevas reglas que te afectan a ti.
4. **Valor en Cupones:** Su valor, que representa un precio justo en la Zona para este tipo de Artefacto.
5. **Dosis de Radiación base :** Radiación a la que te expones constantemente si te equipas este Artefacto.

Dosis de Radiación base del Artefacto

Cada Artefacto tiene una dosis de Radiación base visible en su esquina inferior derecha. Durante el paso de Exposición a la radiación de la Fase de enemigos y la Zona, si tu dosis de Radiación actual es inferior a la dosis de Radiación base de tu Artefacto, debes aumentar tu dosis para igualar ese valor.

Si tienes varios Artefactos equipados, solo se aplica la más alta. Coloca dicho Artefacto en el espacio de Artefacto superior y el resto de Artefactos en los espacios inferiores, de modo que quede cubierto su valor de .

La dosis base de un Artefacto se puede reducir equipando un Blindaje con un Contenedor de artefactos MEJORADO o AVANZADO.

Los Contenedores de artefactos se representan con las siguientes fichas, que se ponen en el espacio de contenedor debajo de tu Artefacto con mayor :

Un Contenedor de artefactos mejorado reduce la dosis base del Artefacto en 2 y uno avanzado en 4.

MOCHILA

Una mochila resistente es a veces más importante que un arma cargada.

La Mochila es el espacio de debajo de la PDA. Es donde guardas tus Objetos y otras cartas de Equipo que no estés usando durante la Misión. La capacidad base de tu Mochila es de 6 cartas de Equipo, pero algunos efectos pueden aumentar este valor.

Las siguientes cartas se consideran cartas de Equipo:

- Blindaje
- Artefactos
- Accesorios
- Objetos
- Armas

En cualquier momento de la Misión, si tienes más cartas de Equipo de las que te permite la capacidad de tu Mochila, tienes que descartar las sobrantes. Tú decides cuáles y pueden ser unas que acabes de obtener. Mientras te estés equipando (por ejemplo, al realizar la Acción «Prepararse»), ignora este límite y compruébalo solo después de acabar.

Las cartas de Objeto solo se pueden usar mientras estén guardadas en la Mochila. El resto de cartas de Equipo no tienen efecto mientras estén en la Mochila y deben equiparse realizando la Acción básica «Prepararse».

Obtener una nueva carta de Equipo

Cada vez que obtengas una nueva carta de Equipo (por ejemplo, de un), ponla en tu Mochila. También puedes equiparla de inmediato, lo que sustituirá la carta que tuvieras equipada en ese momento. Si es una carta de Arma o Blindaje, puedes instalar los Accesorios que tengas. Las Armas que obtienes están completamente cargadas. Si pones un Arma en tu Mochila, pon su en la carta. Si la equipas, pon la en el espacio de la PDA.

BOLSILLOS

Ya sean pantalones o cartucheras tácticas, todo Stalker necesita un lugar donde guardar sus pernos y cargadores de repuesto.

Durante una Misión, los Bolsillos son donde guardas , Cargadores y, a veces, fichas adicionales específicas de la Misión. Si un efecto te pide que descartes un o un Cargador, tiene que ser uno que tengas en tus Bolsillos. Puedes usar de tus Bolsillos para realizar dos Acciones Básicas: «Tuercas y pernos» y «Señuelo». La primera se usa para crear pasos seguros a través de las Anomalías y la segunda para distraer a los Enemigos.

NIVEL

Algunas cartas de Equipo tienen una marca de Nivel en el reverso. El Nivel define la potencia del Equipo y su disponibilidad.

Algunos efectos del juego (normalmente los de los Mercaderes y las Recompensas) hacen referencia al Nivel del Equipo. Si un efecto no especifica el Nivel del Equipo, los Niveles se ignoran para dicho efecto (por ejemplo, «Obtén 1 Accesorio» supondría barajar el mazo de Accesorios y obtener la primera carta, que podría ser de Nivel I o II).

ARMAS

Para enfrentarte a los numerosos peligros de la Zona, necesitarás un Arma fiable. Solo puedes tener equipada 1 Arma y puedes guardar las adicionales en tu Mochila.

Se recomienda que cada Stalker tenga al menos 1 Arma en todo momento, ya que enfrentarse a los Enemigos sin llevar una puede hacer que las cosas se compliquen de verdad. Aunque las Armas pueden tener distintas formas, todas comparten algunas características comunes.

Este es un ejemplo de carta de Arma:

AKM-74U
ALCANCE PRECISO 2
ALCANCE MÁX. 3
MUNICIÓN 6
SUPRESIÓN
Por cada 2 : Inflige 1
1 DISPARO ÚNICO +2
Elige una Parte del cuerpo.
2 RÁFAGA +2
Obtén +1 en la tirada.
Puedes repartir ★ y efectos entre el Blanco y todos los Enemigos adyacentes a él y en tu LdV.
1000
ARMA

1. **Nombre**
2. **Alcance preciso:** Indica la distancia a la que el Arma funciona mejor. Si se dispara dentro de este Alcance, la cara del se considera 4 ★, en vez de 2★.
3. **Alcance máximo:** Indica la distancia máxima a la que se puede usar el Arma. Cada Arma se puede usar para Atacar a Enemigos desde Alcance 0 hasta su Alcance máximo.
4. **Munición:** Muestra el tipo (Pistola, Fusil, Escopeta o Especial) y la capacidad máxima de Munición de esta Arma. La Munición está representada por la ■ que se pone junto a la carta del Arma actualmente equipada en el medidor de Cargador de la PDA o directamente en la carta de Arma si está en la Mochila. La Munición se descarta para realizar Ataques con arma. Los Stalkers comienzan las Misiones con las Armas cargadas.
5. **Muescas de Accesorios:** Las Armas pueden tener hasta 2 muescas de Accesorios. Si una muesca de Accesorio de una carta de Arma y la de un Accesorio encajan, puedes instalar el Accesorio, lo que mejora el Arma.
6. **Rasgo de Arma:** Varios efectos que a veces son aplicables durante los Ataques con arma dependiendo del número de obtenidas, y otras veces siempre están activos.
7. **Acciones de Ataque:** Muestra cómo se puede usar el Arma para Atacar. Las armas pueden tener 1 o 2 Acciones de Ataque. Cada Ataque tiene:
   - A. **Coste de la Acción:** o .
   - B. **Coste de Munición:** Número requerido de ■ que debes descartar de esta Arma para realizar el Ataque.
   - C. **Tipo de Ataque:** Algunas cartas como los Accesorios de armas pueden hacer referencia o influir solo en un tipo de Ataque específico.
   - D. **Dados :** Número de dados lanzados además de los dados de un Stalker durante el Ataque con arma.
   - E. **Alerta:** Pon la ficha de Alerta requerida en tu casilla.
   - F. **Efectos adicionales:** Algunos Ataques tienen efectos adicionales. Van desde la opción de elegir una Parte del cuerpo, ★ o adicionales, o incluso requisitos especiales para realizar este Ataque.
8. **Valor en Cupones:** Su valor, que representa un precio justo en la Zona para este tipo de Arma.
9. **Nivel del Arma:** La facilidad para hacerse con ella en la Zona y también su potencia. En el juego básico, los Niveles de Arma van del I al III, en donde el I es el más común y débil.

Cara de precisión

Una cara del dado tiene una marca especial y puede tener efectos adicionales durante los Ataques con arma.

Cargadores

Existen 3 tipos de Cargadores:

De izquierda a derecha: Pistola, Fusil y Escopeta.

Corresponden a los tipos de Munición que utilizan las diferentes Armas.

Los Cargadores se usan para realizar la Acción básica «Recargar». Cuando la realices, descarta 1 Cargador que coincida con el tipo de Munición del Arma para añadirle ■ hasta alcanzar su capacidad de Munición. Puedes recargar tu Arma actualmente equipada o cualquier Arma que tengas en tu Mochila.

ACCESORIOS DE ARMAS

Las Armas pueden tener hasta 2 muescas de Accesorios y en cada una se puede instalar 1 Accesorio de arma. Sin embargo, no todos los Accesorios funcionan con todas las Armas. Para instalar un Accesorio en un Arma, sus muescas deben coincidir.

Recuerda que el tipo no es lo único que hay que tener en cuenta: algunos Accesorios solo pueden potenciar un tipo de Ataque específico que podría no estar disponible para esa Arma. *¡Modifica tu arma con astucia, Stalker!*

Estas son todas las muescas de Accesorio de arma que aparecen en el juego básico. Ten en cuenta que una de las muescas que aparecen en las Armas puede alojar dos tipos diferentes de Accesorio.

AKM-74U
ALCANCE PRECISO 2
ALCANCE MÁX. 3
MUNICIÓN 6
SUPRESIÓN
Por cada 2 : Inflige 1
1 DISPARO ÚNICO +2
Elige una Parte del cuerpo.
2 RÁFAGA +2
Obtén +1 en la tirada.
Puedes repartir ★ y efectos entre el Blanco y todos los Enemigos adyacentes a él y en tu LdV.
1000
MIRA
Cada vez que Ataques con un Disparo único o Disparo apuntado a Alcance 3+, tira +1.
2000
LANZAGRANADAS
Después de Atacar con esta Arma, puedes usar de inmediato una de tu Objeto Granada como .
2000
PTM
ALCANCE PRECISO 0-1
ALCANCE MÁX. 2
MUNICIÓN 4
SUPRESIÓN
Por cada 2 : Inflige 1
1 DISPARO RÁPIDO +1
Una vez por Turno.
1 DISPARO ÚNICO +1
Elige una Parte del cuerpo.
100
SILENCIADOR
Después de Atacar con esta Arma, si estás fuera de la LdV de los Enemigos, reduce tu Alerta.
1000

ATAQUES DE LOS STALKERS

En la Zona, el plomo es una moneda de cambio más.

Los Ataques son Acciones que te permiten enfrentarte a Enemigos. Suelen encontrarse en las Armas y, a veces, en otras cartas (por ejemplo, el Objeto Granada de fragmentación). Además, hay una Acción de Ataque básica: Cuchillo.

Para realizar un Ataque, tu Stalker normalmente tiene que tener Alcance y/o LdV a la casilla del Blanco.

A menos que se indique lo contrario, con un Ataque solo puedes elegir como Blanco a figuras de Enemigo.

SECUENCIA DE ATAQUE

Para realizar un Ataque, sigue estos pasos:

1. Elige una Acción de Ataque y un Blanco válido.
   - Cuando Ataques con un Arma, el Blanco debe estar dentro del Alcance máx. del Arma y en tu LdV.
   - Además, algunos Ataques con arma especifican un Alcance mínimo hasta el Blanco.
   - Los Ataques sin arma especifican el Alcance dentro del cual se pueden realizar y si el Blanco debe estar en LdV.
2. Recuerda deslizar la ficha de Turno si el Ataque es una y gastar Munición si es necesario.
3. Pon la ficha de Alerta requerida.
   - Si el Ataque pone la ficha de Alerta y no especifica dónde, ponla en tu casilla.
   - Si el Ataque pone y tienes tu en cualquier parte del Tablero, no pongas la .
   - Recuerda que, si estás en la LdV de un Enemigo, siempre tienes tu en tu casilla.
4. Elige como Blanco una Parte del cuerpo:
   - Si el Ataque te permite elegir la Parte del cuerpo, hazlo ahora. De lo contrario, elige como Blanco el Torso.
   - Las Partes del cuerpo tienen diferentes tablas para Impactar, lo que proporciona un equilibrio entre la dificultad de un impacto y su efecto.
5. Tira los dados:
   - Cuando Ataques con un Arma, tira los que indique tu carta de Stalker y los adicionales especificados por el Ataque del Arma.
   - Los Ataques sin arma especifican el número de y/o que se tiran.
   - Tira cualquier y/o adicional especificado por otros componentes. Las fuentes más comunes de dados adicionales son los Accesorios de armas.
6. Si tienes 1 u otro efecto que te permita volver a tirar dados, puedes hacerlo ahora.
7. Resuelve los resultados de la tirada:
   - La mayoría de los Ataques te permiten gastar las obtenidas para aplicar efectos adicionales. El mismo efecto puede aplicarse más de una vez, siempre que tengas suficientes .
   - Cuenta las obtenidas y compáralas con el valor para Impactar de la Parte del cuerpo Blanco. Resuelve el efecto del umbral más alto alcanzado de esa Parte del cuerpo.
   - Si estás realizando un Ataque con arma a Alcance preciso, recuerda tratar la cara como 4 .
   - Si el efecto es una Herida leve o grave, roba 1 carta de Herida de enemigo y aplica el resultado correspondiente.
   - Si no has alcanzado ningún umbral, tu Ataque falla.
   - Si te quedan sin gastar, esta es tu última oportunidad de gastarlas para aplicar efectos adicionales.
8. Si no consigues matar al Enemigo, gíralo para encararlo a tu Stalker, incluso si no puede trazar LdV, en cuyo caso se encara a la ruta más corta al Stalker.

Ejemplo: *Palkan decide Atacar a un Snork con un Ataque de Disparo único de su PTM. Tiene que deslizar su ficha de Turno 1 vez, pues requiere y descartar 1 de su PTM. Tira 3 (por su habilidad de Disparo) y 1 (por el Ataque de su PTM). Disparo único te permite elegir una Parte del cuerpo, así que Palkan decide elegir como Blanco la Cabeza del Snork. Palkan saca 3, 2, 1 y 2. Solo hay un umbral en el valor para Impactar de la Cabeza del Snork: 6. Como Palkan ha sacado suficientes, y el Snork muere, ya que solo tiene 1. Si Palkan hubiera sacado menos de 6, el Snork no habría sufrido ningún daño, aunque en ese caso Palkan podría haber gastado las 2 obtenidas para usar el rasgo Supresión del PTM e infligir 1 (Inmovilizado) al Snork.*

ATACAR A VARIOS ENEMIGOS

Algunos Ataques te permiten afectar a varios Blancos. Los más comunes son la explosión de una Granada, la ráfaga de un Fusil o el disparo en abanico de una Escopeta.

Ataques de Ráfaga/Automáticos: Estos tipos de Ataque te permiten repartir los resultados de y los efectos adicionales aplicados durante el paso 7 de la Secuencia de ataque entre el Blanco principal y Enemigos adyacentes a él que estén en tu LdV (no es necesario que estos estén en la misma dirección cardinal de tu LdV).

Efectos de Dispersión: Este rasgo de las Escopetas y algunos Objetos te permite impactar a todos los enemigos que haya en 1 o más casillas. Con estos efectos, tira los dados una sola vez y aplica el mismo resultado de a todos los Enemigos impactados.

Máscaras

En los dados , algunas caras contienen símbolos de . Se gastan para aplicar efectos adicionales que suelen encontrarse en las Armas. Esos efectos pueden aplicarse varias veces y puedes elegir aplicar diferentes efectos si tienes más de uno de estos resultados disponibles, siempre que puedas pagar su coste de . Cada vez que uses un efecto de este tipo, quita el número necesario de del resultado de la tirada. Estos efectos se pueden usar antes o después de comprobar el impacto del Ataque.

Repeticiones de tirada múltiples

No hay límite en el número de veces que se puede volver a tirar un dado, siempre que proceda de una fuente diferente.

Reserva de Enemigos

Al comienzo de cada Misión y cada vez que aparezca un nuevo Enemigo en una Misión, se te indicará que prepares un número determinado de figuras de Enemigo. Algunos de ellos podrían colocarse en el Tablero y otros dejarse junto a él.

En conjunto, forman la reserva de figuras de un tipo dado de Enemigo. Esto limita cuántas figuras de un Enemigo puede haber al mismo tiempo en el Tablero.

Límites de fichas de y

Las Entidades solo pueden tener hasta 1 y 1 .
Si un efecto fuera a infligir 1 o 1 y una Entidad ya tiene 1, no sufre un segundo.

HERIDAS DE ENEMIGO

A veces la única opción que te queda es disparar y esperar que eso solucione las cosas.

Cada vez que un Enemigo sufra una Herida leve o grave (normalmente causada por Ataques o efectos de Anomalía), roba la primera carta del mazo de Heridas de enemigo y resuelve los efectos correspondientes al tipo de Herida que sufrió. Después de resolver una carta de Herida de enemigo, descártala.

Hay 6 resultados posibles al resolver una carta de Herida de enemigo:

1. **Este Enemigo sufre 1** : Pon 1 ficha de junto a la figura del Enemigo para indicar que ha sufrido este estado.
2. **Este Enemigo sufre 1 y 1** : Pon 1 ficha de y 1 de junto a la figura del Enemigo para indicar que ha sufrido estos estados. Si un Enemigo sufrió esta Herida debido al efecto de 1 , seguirá sufriendo el nuevo . Esta es la única excepción que permite tener 2 al mismo tiempo (uno de los cuales será descartado de inmediato).
3. **Si este Enemigo ya tiene 1 , Empújalo. De lo contrario, este Enemigo sufre 1** : Esto hará que coloques 1 ficha de junto a la figura del Enemigo para indicar que ha sufrido este estado, o que si el Enemigo ya tenía 1 cuando sufrió esta Herida, lo Muevas 1 casilla más lejos de ti (esto no se puede interrumpir). Si no hay una casilla posible a la que Empujar a ese Enemigo de modo que quede más lejos de ti, no lo Muevas.
4. -1 : Este Enemigo pierde 1 . Como la mayoría de los Enemigos solo tienen 1 , suele provocar su muerte. Si este Enemigo tiene más de 1 , pon la ficha -1 junto a la figura del Enemigo o en su carta (si solo hay una figura de dicho Enemigo).
5. **Si este Enemigo ya tiene , -1 . De lo contrario, este Enemigo sufre 1** : Esto hará que coloques 1 ficha de junto a la figura del Enemigo para indicar que ha sufrido este estado, o que si el Enemigo ya tenía 1 cuando sufrió esta Herida, que pierda 1 .
6. -1 **Luego, baraja este mazo:** Este Enemigo pierde 1 . Como la mayoría de los enemigos solo tienen 1 , suele provocar su muerte. Luego, baraja todas las cartas de Herida de enemigo (incluida esta) para reiniciar el mazo.

MUERTE DE LOS ENEMIGOS

Cuando los de un Enemigo caen a 0 o menos, muere. Cuando esto ocurra, retira su figura del Tablero y devuélvela a la reserva, ya que podría aparecer más tarde al resolver fichas de .

Botín abandonado

Los humanos de la Zona llevan toda clase de equipamiento, así que, después de matar a uno, podrás recuperar algunas cosas de su cadáver.

Los mutantes, en cambio, no llevan nada. No esperarás que un Snork lleve una AKM en el bolsillo, ¿verdad?

Cada vez que muera un Enemigo Humano, pon 1 en su casilla.

Cuando un Enemigo Mutante muere, no deja .

FICHAS DE ESTADO

Durante la Misión, los Stalkers y los Enemigos pueden padecer los siguientes efectos de estado, que se marcan con fichas.

Herida crítica

Una hemorragia que no se corta, una costilla rota, una fuerte conmoción cerebral... al final todas estas heridas tienen el mismo efecto, llevarte a las puertas de la muerte.

Herida crítica es un estado negativo que sufren los Stalkers cuando sus PS se reducen a 0. Cuando esto te ocurra, pon 1 ficha de Herida crítica encima de una de tus fichas de Turno. Mientras tenga esa ficha, un Stalker solo puede realizar 1 durante ese Turno.

Si pierdes más PS estando ya a 0 PS, sufres una segunda Herida crítica. Colócala encima de la otra ficha de Turno.

Una misma fuente de pérdida de PS solo puede causarte 1 Herida crítica.

Cuando aumentes tus PS por encima de 0, descarta todas las fichas de Herida crítica de tu PDA, pero no deslices tus fichas de Turno hacia arriba (la perdida debido a una Herida crítica no puede ser recuperada durante la misma Ronda).

Ejemplo: *Recibes tu primera Herida crítica y la pones encima de tu ficha de Turno izquierda. Para encajarla debes deslizar tu ficha de Turno hacia abajo, lo que limita a 1 la cantidad de que puedes realizar en tu primer Turno.*

Muerte de Stalkers

Si ya tienes 2 fichas de Herida crítica y pierdes PS una vez más, tu Stalker muere. En el momento en que muera cualquier Stalker, la Misión actual termina en fracaso. Cada carta de Objetivo contiene información sobre cómo proceder en tales situaciones.

Concentración

Si estás concentrado en la tarea que tienes entre manos, todo es más fácil.

Concentración es un estado positivo que se obtiene a través de muchas Acciones, la más común de las cuales es la Acción básica «Prepararse». Cada Stalker puede tener solo 1 .
Si un Stalker tiene 1 , puede descartar esta ficha para volver a tirar cualquier número de dados elegidos durante su tirada de Ataque, Defensa o Activación de Anomalía.

Algunas Acciones tienen como requisito que un Stalker tenga 1 o que lo gaste para realizarlas. Por ejemplo, mientras un Stalker tenga 1 , puede realizar la Acción básica «Recargar» como en vez de .

Inmovilizado

Después de ser derribado, resbalar en las hojas otoñales o quedar aturdido por la explosión de una granada hacen falta unos segundos para recobrar la compostura.

Inmovilizado es un estado negativo que dificulta las Acciones de una Entidad. Cuando un Stalker lo sufra, ponlo encima de sus fichas de Turno; cuando un Enemigo lo sufra, ponlo cerca de su figura como recordatorio. Cada Entidad puede tener solo 1 .

Stalkers:

Los Stalkers con 1 solo pueden realizar la siguiente Acción:

Descarta tu .

Los Stalkers con 1 no pueden realizar ninguna otra ni hasta que se deshagan del . Lo primero que deben hacer es descartar el .

Solo el Stalker afectado por el puede descartarlo. Los otros Stalkers deben intentar cubrir su posición mientras lo hace.

Sufrir 1 puede ser especialmente peligroso si un Stalker tiene una Herida crítica y hay Enemigos cerca. ¡Coopera con tu equipo, Stalker!

Enemigos:

Si un Enemigo con 1 fuera a Reaccionar durante el final del Turno de un Stalker, en vez de eso descarta el .

Los Enemigos con 1 no se Activan cuando resuelves una carta de Activación de enemigos.

Si un Enemigo sufre 1 durante uno de los pasos de la carta de Activación de enemigos, no se Activará durante los pasos restantes de esa carta.

Todos los Enemigos descartan su durante el paso de Descartar fichas de la Fase de enemigos y la Zona.

Expuesto

Tanto si tu ataque tan solo destruye el mueble tras el que se escondía como si hiere levemente al enemigo, quedará expuesto. Es un buen momento para atacar.

Expuesto es un estado negativo que hace que una Entidad sea más susceptible a los Ataques. Cuando una Entidad lo sufra, ponlo junto a su figura o miniatura. Cada Entidad puede tener solo 1 .

Stalkers:

Cuando un Stalker con sea Atacado, aumenta el en 3. Luego, descarta esta ficha. Esto normalmente significa que perderá 3 PS adicionales al sufrir Ataques de Enemigos, a menos que pueda compensarlo con otros modificadores de Defensa.

Después de que un Stalker con se Mueva, descarta esta ficha. No importa cuál sea la fuente del Movimiento.

Los Stalkers pueden deshacerse fácilmente de este estado, pero si no lo hacen será mejor que estén preparados para recibir duros golpes.

Enemigos:

Si un Enemigo con fuera a sufrir una Herida leve, en vez de eso sufre una Herida grave. Luego, descarta esta ficha.

Si un Enemigo con fuera a sufrir una Herida grave, en vez de eso sufre 2. Luego, descarta esta ficha. Como la mayoría de los enemigos solo tienen 1 , suele provocar su muerte.

Después de que un Enemigo con se Mueva, descarta esta ficha. No importa cuál sea la fuente del Movimiento.

Fase de enemigos y la Zona

Durante esta Fase se realizan diversas tareas que marcan el paso del tiempo: sientes los efectos de la Radiación que has acumulado durante tus aventuras, los efectos temporales desaparecen, pueden aparecer nuevos Enemigos y, sobre todo, los Enemigos se Activan para darles la oportunidad de cazar a los Stalkers.

Durante esta Fase, los pasos se resuelven en el siguiente orden:

1. Activación de enemigos.
2. Exposición a la radiación y reducción de la dosis de Radiación.
3. Descartar fichas (, ,).
4. Reducir la Alerta.
5. Efectos de Fin de la ronda.

Número de Stalkers
Algunos efectos de las cartas de Activación de enemigos se adaptan de forma proporcional al número de Stalkers. El icono representa un valor numérico igual al número de Stalkers de tu equipo.

Todos los enemigos
Este icono, que se encuentra en las cartas de Activación de enemigos, hace referencia a todos los Enemigos que estén en ese momento en el Tablero, incluidos aquellos sin una ficha de Bando de color.

Blanco
En S.T.A.L.K.E.R. El juego de mesa, no todo el mundo es tu rival, ni tampoco todos los monstruos y bandidos se llevan bien.

Los Stalkers solo pueden Atacar directamente y elegir como Blanco a Enemigos.

Los Enemigos pueden elegir como Blanco a Stalkers y Enemigos de un bando diferente.

Las cartas de Compañero indicarán si pueden ser Blanco de los Enemigos.

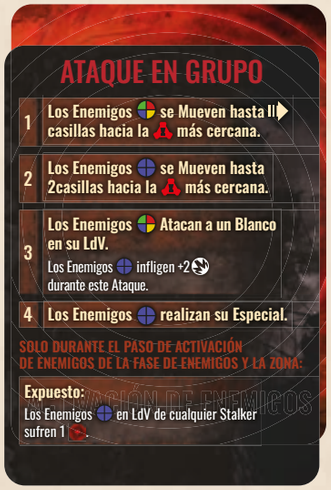
ACTIVACIÓN DE ENEMIGOS

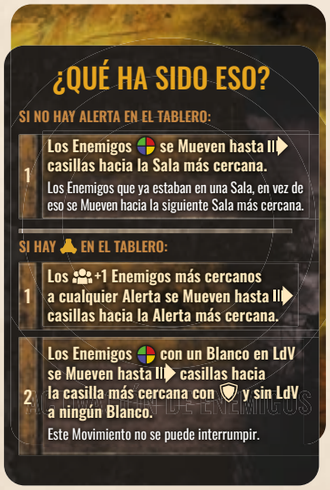
Dependiendo de cuánta Alerta provoques, los Enemigos estarán más o menos atentos a tus acciones y responderán en consecuencia. Si te comportas con sigilo, de lo que no te vas a librar es de verlos deambular por el territorio, pero si los alertas de tus acciones, ten por seguro que intentarán darte caza.

Durante este paso, los Enemigos se Activan según la carta de Activación de enemigos.

Si hay al menos 1 ficha de en cualquier lugar del Tablero, roba 1 carta de Activación de enemigos y resuélvela.

De lo contrario, roba y resuelve 1 carta de Activación de enemigos .


ATAQUE EN GRUPO
1 Los Enemigos se Mueven hasta II casillas hacia la más cercana.
2 Los Enemigos se Mueven hasta 2casillas hacia la más cercana.
3 Los Enemigos Atacan a un Blanco en su LdV.
Los Enemigos infligen +2 durante este Ataque.
4 Los Enemigos realizan su Especial.
SOLO DURANTE EL PASO DE ACTIVACIÓN DE ENEMIGOS DE LA FASE DE ENEMIGOS Y LA ZONA:
Expuesto:
Los Enemigos en LdV de cualquier Stalker sufren 1 .


¿QUÉ HA SIDO ESO?
SI NO HAY ALERTA EN EL TABLERO:
1 Los Enemigos se Mueven hasta II casillas hacia la Sala más cercana.
Los Enemigos que ya estaban en una Sala, en vez de eso se Mueven hacia la siguiente Sala más cercana.
SI HAY EN EL TABLERO:
1 Los +1 Enemigos más cercanos a cualquier Alerta se Mueven hasta II casillas hacia la Alerta más cercana.
2 Los Enemigos con un Blanco en LdV se Mueven hasta II casillas hacia la casilla más cercana con y sin LdV a ningún Blanco.
Este Movimiento no se puede interrumpir.

Las cartas de Activación de enemigos se centran en los Enemigos que están buscando a los Stalkers, revisando todas las fuentes de . Incluyen una sección adicional que solo se resuelve durante este paso.

Las cartas de Activación de enemigos se centran en cubrir diferentes áreas del Tablero, a veces incluso ignorando la puesta por los Stalkers. Tienen dos secciones diferentes que se resuelven dependiendo de si hay al menos 1 ficha de en el Tablero o si no hay ninguna Alerta en el Tablero en absoluto.

Cuando resuelvas cartas de Activación de enemigos, resuelve cada punto de arriba a abajo. Cada punto debe resolverse Enemigo por Enemigo y por completo antes de continuar con el siguiente. Si hay que Activar varios Enemigos, hazlo empezando por los más cercanos al punto de interés (normalmente la ficha de Alerta más cercana). En caso de empate, recomendamos Activarlos en el siguiente orden:

→ → →

Estas son las instrucciones que se encuentran en las cartas de Activación de enemigos.
Las reglas detalladas de Movimiento de los Enemigos se encuentran en la página **32** y las de los Ataques de los Enemigos en la página **33**.

Los Enemigos /// + 1 Enemigos se Mueven hasta X casillas hacia Y: Los Enemigos especificados se mueven hasta X casillas hacia un punto de interés (normalmente la ficha de Alerta más cercana a ellos) hasta que alcanzan su Blanco o son interrumpidos.

Los Enemigos /// Avanzan hasta X: Los Enemigos especificados se Mueven hasta X casillas hacia delante (girando antes si es necesario) hasta que se Mueven X casillas o son interrumpidos.

Los Enemigos Atacan a un Blanco en su LdV: Los Enemigos que puedan ver a un Blanco al resolver este punto, lo Atacan, dando prioridad a los Stalkers si es posible. A veces diferentes colores de Enemigos aumentan o reducen el (daño) que infligen durante este Ataque.

Los Enemigos /// de un tipo determinado Miran en derredor: Gira la figura de Enemigo en sentido horario hasta que o bien dé una vuelta completa de 360°, o bien vea un Blanco en su LdV, en cuyo caso detendrá el giro.

Los Enemigos /// realizan su Especial: Todos los Enemigos del color especificado realizan su Especial (si es posible). Normalmente el Especial permite a los Enemigos retirarse a una posición más segura, pero a veces representa acciones más orientadas a la ofensiva.

Si cualquier Enemigo tiene LdV a cualquier Alerta, mueve esa Alerta 2 casillas hacia su propietario: Este efecto permite a los enemigos «acortar distancias» con los Stalkers, permitiéndoles rastrear adónde han ido. Con este efecto, cuando un Enemigo vea una ficha de Alerta sin su propietario, deducirá dónde se esconde el Stalker responsable de la fuente de Alerta.

ENEMIGOS

Este es un ejemplo de carta de Enemigo:

1. **Nombre**.
2. **Categoría:** Hay tres categorías de Enemigo.
   - A. **Horda** : Una muchedumbre de Enemigos de los que puedes encargarte con relativa facilidad, pero que no paran de llegar.
   - B. **Élite** : Duros y demoledores en el ataque, pero son solo un puñado. Suelen aparecer en números muy limitados.
   - C. **Jefe** : Enemigos muy infrecuentes y peligrosos. A veces es más sensato dejarlos en paz, pero si te ves obligado a luchar contra ellos, será mejor que prepares un buen plan.
3. **Tipo:** Cada Enemigo tiene al menos 1 tipo que lo describe. Algunos efectos del juego pueden hacer referencia a esas palabras clave e introducen algunas diferencias en las reglas entre Enemigos distintos.
4. **Movimiento:** Valor de Movimiento base. Cuando este Enemigo «Mueve hasta casillas», Mueve hasta un máximo de esa cantidad de casillas.
5. **Puntos de salud:** La mayoría de los Enemigos en S.T.A.L.K.E.R. tienen 1 y un solo disparo preciso basta para acabar con ellos. Los Enemigos acostumbran a tener más , por lo que hacerles frente requiere un enfoque más cuidadoso. Cuando un Enemigo queda reducido a 0 , muere.
6. **Visión:** Los Enemigos pueden detectarte desde diferentes distancias. Esta cuadrícula muestra a cuántas casillas de distancia en cada dirección alcanza la visión de un Enemigo dado. Si estás en ese Alcance, estás en la LdV de ese Enemigo. El lado con el triángulo marca el encaramiento frontal del Enemigo.
7. **Capacidad:** Algunos Enemigos tienen efectos pasivos o desencadenados.
8. **Partes del cuerpo:** Cada Enemigo tiene al menos una Parte del cuerpo que se puede seleccionar, representada en esta tabla. La columna izquierda muestra la cantidad necesaria de ★ que se tienen que obtener en un Ataque contra ese Enemigo para impactar. El lado derecho muestra los efectos de esos impactos. A veces (como en el ejemplo de la Quimera) la columna derecha contiene más de un efecto. En tal caso, resuelve esos efectos de uno en uno, de izquierda a derecha.
9. **Ataque:** Cada Enemigo tiene un Ataque disponible.
10. **Especial:** Algunos Enemigos tienen una capacidad Especial que podría ejecutarse durante la resolución de ciertas cartas de Activación de enemigos .

TIPOS DE ENEMIGO

Dependiendo de su Tipo, los Enemigos tienen algunas reglas adicionales:

Humano	Psiónico	Mutante
• Consideran las Ventanas Bordes abiertos.	• Consideran las Ventanas Terreno infranqueable.	• A menos que sean Psiónicos, consideran las Ventanas Paredes.
• Al morir, pon 1 en su casilla.	• No dejan al morir.	• No dejan al morir.
• Su Visión suele estar limitada a un largo Alcance por delante, corto por los lados y nulo por detrás.	• Su Visión suele ser de largo Alcance en todas las direcciones.	• Su Visión no suele ser de largo Alcance, pero como mínimo siempre es Alcance 1 por detrás.
• Su Especial suele permitirles retirarse a una posición más segura.		

FICHAS DE ENEMIGOS Y BANDOS

La mayoría de los Enemigos, cuando se añaden a una Misión, se marcan con una ficha de Enemigo de uno de los cuatro colores, lo que diferenciará su comportamiento según las cartas de Activación de enemigos.

Los Enemigos suelen ser parecidos a jefes y letalmente peligrosos.

Los Enemigos son guardias, ejecutores y mutantes de élite que cazan en pequeños grupos.

Los Enemigos son mutantes de manada y grupos de humanos (por ejemplo, bandidos).

Los Enemigos son Enemigos de horda, con poca coordinación y que dependen de su número.

Las fichas de Enemigo tienen dos caras, una marcada con «1» y la otra con «2». Los Enemigos marcados con fichas con el mismo número se consideran del mismo bando y no se eligen como Blanco entre ellos. Si un Enemigo no está marcado con una ficha, siempre se considera que está en un bando rival de los Enemigos de los bandos 1 y 2.

Ejemplo: *Como ambos Bandidos comparten el mismo número de bando («2»), no se elegirán como Blanco el uno al otro, pero si se encuentran con un Snork pueden Atacarlo, ya que pertenece al otro bando («1»).*

Giro durante el Movimiento

Cuando un Enemigo se Mueve a una casilla adyacente, siempre lo hace encarado hacia ella. Para que así sea, a veces será necesario girar al Enemigo antes del Movimiento. Girarlo no reduce el número de casillas que el Enemigo puede Mover, pero sí puede causar que el Movimiento quede interrumpido.

Ruta más corta

La ruta más corta es la que requiera Moverse el menor número de casillas. Si varias rutas requieren el mismo número, sigue los criterios de desempate de la página **14**.

REGLAS DE MOVIMIENTO DE LOS ENEMIGOS

Los Enemigos realizan dos tipos de Movimiento:

Mover: Cuando los Enemigos se Mueven, lo hacen hacia un Blanco, eligiendo la ruta más corta. Los Enemigos siguen la ruta elegida girando hacia la casilla a la que se Moverán antes de realizar el Movimiento. Repiten esto tantas veces como indique la Acción de Movimiento, y se detienen cuando alcanzan la casilla de Blanco o se Mueven la distancia máxima. Si no han llegado a su destino y no están encarados en la dirección en la que continuarían su Movimiento, gíralos hacia esa dirección.

Avanzar: Avanzar significa que los Enemigos patrullan sin prestar demasiada atención a su entorno. Cuando se indique que los Enemigos Avancen, cada uno avanza hacia delante, y gira 90° solo si no puede avanzar más. En estos casos, giran el menor número de veces posible (en sentido horario en caso de empate), hasta que puedan volver a Avanzar.

Las palabras clave Mover y Avanzar siempre van acompañadas del valor numérico que representa la cantidad de casillas que la figura puede Mover. Este valor se indica a veces con el icono ▮▮▶, que se refiere al valor de Movimiento impreso en la carta de Enemigo.

Ejemplo: *En el caso del Zombi, la Acción «Mueve hasta ▮▮▶ casillas» permite al Zombi Mover solamente 1 casilla, pero la Acción «Mueve hasta 2 casillas» le permite Mover 2 casillas. ¡Hasta un zombi puede tener un subidón repentino de energía!*

INTERRUPCIÓN DEL MOVIMIENTO

Cuando se Mueven, los Enemigos se fijan en su entorno. Si detectan un Blanco, no seguirán ciegamente lo primero que llamó su atención.

En cualquier momento durante el Movimiento, si un Enemigo obtiene LdV a un posible Blanco, o si ya tenía LdV a un Blanco, termina de inmediato su Movimiento (por ejemplo, si un Enemigo debería Mover, pero ya tiene un Blanco en LdV, ni siquiera girará). Algunas formas de Movimiento especifican que no pueden interrumpirse. La interrupción no provoca que los Enemigos Ataquen de inmediato ni realicen ninguna otra Acción.

Si se produce una interrupción durante la resolución de una carta de Activación de enemigos, sigue resolviendo la carta de la forma habitual.

ALERTA ALTA

Cada vez que un Enemigo obtenga LdV a un Stalker, este debe poner su en su casilla.

Ejemplo: *El Snork se Mueve hacia la del Stalker verde. Durante el Movimiento, el Snork obtiene LdV al Stalker verde. Su Movimiento se interrumpe de inmediato y, como ahora tiene LdV al Stalker verde, este debe colocar su en su casilla.*

MOVIMIENTO DE LOS ENEMIGOS Y CASILLAS TOTALMENTE OCUPADAS

Los Enemigos no pueden terminar su Movimiento en una casilla totalmente ocupada. Si eso fuera a ocurrir, el Enemigo termina su Movimiento en una casilla adyacente a lo largo de la ruta. Si también está totalmente ocupada, en vez de lo anterior el Enemigo elige la siguiente ruta más corta para realizar ese Movimiento.

Los Enemigos pueden Moverse a través de casillas totalmente ocupadas sin posibles Blancos, pero si lo hacen no se puede interrumpir su Movimiento en tales casillas.

Ejemplo: *El Snork de más a la izquierda quiere Moverse hacia la más cercana. La Alerta del Stalker azul es la más cercana, ya que el camino hacia ella no contiene esquinas. Para alcanzarla, el Snork Mueve a través de una casilla que le otorgaría LdV al Stalker verde, pero como esa casilla está totalmente ocupada por otros 2 Snorks, el Movimiento del Snork no será interrumpido y alcanzará la casilla con la del Stalker azul.*

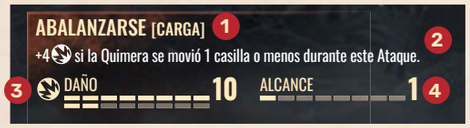
ATAQUES DE LOS ENEMIGOS

No eres lo más peligroso de la Zona. Tu vida puede acabar en un abrir y cerrar de ojos.

Los Enemigos Atacan cuando se lo indica una carta de Activación de enemigos o cuando un Stalker acaba su Turno en la LdV de un Enemigo.

Todos los Ataques de Enemigo te impactan. Solo tu Blindaje, la Cobertura y la tirada de Defensa pueden disminuir la cantidad de PS que pierdes.

Cada Enemigo tiene una Acción de Ataque visible en su carta.



Un Ataque de Enemigo tiene las siguientes propiedades:

1. **Tipo:** Hay dos tipos de Ataques de Enemigo. Los Ataques A distancia permiten a los Enemigos atacar desde lejos. Los Ataques de Carga permiten a los Enemigos realizar un Movimiento adicional antes de infligir daño.
2. **Efectos adicionales:** No todos los Ataques los tienen. Van desde restricciones hasta la aplicación de estados adicionales o bonificaciones al si se cumplen ciertas condiciones.
3. **Daño :** La potencia del Ataque.
4. **Alcance:** Medido en casillas, lo lejos que puede llegar este Ataque.

Carga

Los Enemigos con Ataque de tipo Carga intentarán acercarse lo máximo posible a su Blanco antes de Atacar.

Si un Enemigo con un Ataque de tipo Carga no está a Alcance 1 de su Blanco, se Mueve hasta II▶ casillas hacia el Blanco. Este Movimiento no puede ser interrumpido, pero por lo demás sigue todas las reglas de Movimiento.

En la mayoría de los casos, esto significa que gracias a este Movimiento adicional podrán alcanzar cualquier Blanco en su LdV.

SECUENCIA DE ATAQUE DE ENEMIGO

Cada vez que un Enemigo Ataque, sigue estos pasos:

Elige un Blanco en su LdV:

1. Si hay al menos un Stalker en su LdV, elige al más cercano. Si los potenciales Blancos están en la misma casilla, los jugadores deciden.
   - Si no hay Stalkers en la LdV, pero hay otro Blanco en la LdV, elige al más cercano. Si los potenciales Blancos están en la misma casilla, los jugadores deciden.
   - Si no hay Blancos en la LdV, el Ataque termina.
   - Si este Enemigo puede Cargar, lo hace ahora.
2. Gira al Enemigo para que esté encarado a su Blanco.
3. El Enemigo inflige el indicado por su Ataque. Comprueba si hay modificadores a ese . Las Coberturas son modificadores comunes y reducen una cantidad de igual a su valor de contra Ataques hechos desde fuera de esa casilla o Sala (en el caso de edificios).
4. Luego, en función del Blanco, resuelve lo que corresponda:

Stalkers:

5A. El Stalker Atacado tira el número de que indique la Defensa de su Blindaje. Comprueba si hay modificadores a las tiradas de Defensa.

6A. Si tiene 1 u otro efecto que le permita volver a tirar dados, puede hacerlo ahora.

7A. El Stalker cuenta sus ★ y las resta al recibido.

8A. El Stalker pierde una cantidad de PS igual al restante.

Enemigos:

5B. Compara el del Atacante con el valor para Impactar del Torso del Enemigo Atacado, contando el como si fuera el mismo número de ★. Resuelve el efecto correspondiente al umbral de ★ más alto alcanzado. Si no alcanzó ningún umbral, el Ataque falla. Si el efecto del impacto es una Herida leve o grave, roba 1 carta de Herida de enemigo y aplica el resultado correspondiente.

6B. Si no consigue matar al Enemigo, gira la figura del Blanco para que ambas figuras se encaren mutuamente.

BANDIDO
FUSIL
HUMANO
II▶ 2
1
IMPACTAR CABEZA
7★ -1
IMPACTAR TORSO
4★ Herida leve
6★ Herida grave
9★ -1
AKM-74S [A DISTANCIA]
DAÑO 7 ALCANCE 3
ESPECIAL
Retirada: Mueve hasta II▶ casillas hacia la casilla más cercana sin LdV a ningún Blanco. Este Movimiento no se puede interrumpir. Gira la figura hacia la última casilla desde la que se movió.
SNORK
MUTANTE
II▶ 3
1
IMPACTAR CABEZA
6★ -1
IMPACTAR TORSO
3★ Herida leve
5★ Herida grave
8★ -1
SALTO [CARGA]
Cuando Cargue, pon al Snork directamente en la casilla del E (o adyacente a él), ignorando cualquier Anomalía o Terreno infranqueable durante este Movimiento.
DAÑO 8 ALCANCE
HERIDA LEVE
Si este Enemigo ya tiene 1 , Empújalo. De lo contrario, este Enemigo sufre 1 .
HERIDA GRAVE
-1

Ejemplo: *Como pertenecen a bandos diferentes, los Bandidos y los Snorks pueden elegirse como Blanco los unos a los otros. Durante la Activación de enemigos, el Bandido Ataca a un Snork. El del Bandido es 7 y, si no se aplican modificadores a este Ataque, el Snork sufrirá una Herida grave. El efecto de la Herida grave robada es -1, por lo que el Snork muere, ya que solo tiene 1 .*

Ejemplo: *El Snork ataca al Stalker gris. El del Snork es 8. Ahora le toca al Stalker Defenderse. Aunque el Stalker gris esté en una casilla con , no obtiene su bonificación porque el Ataque procedía de la misma Sala. El Blindaje Chaqueta de cuero le proporciona al Stalker gris 1 para las tiradas de Defensa. Comprueba si podría beneficiarse de otras bonificaciones. Su Artefacto Flor de piedra le permite tirar 2 adicionales, aunque también sufrirá 1 . Decide hacerlo, así que sufre 1 y tira un total de 3 para Defensa. El resultado de la tirada es 1★, 3★ y ninguna ★. Decide gastar su para volver a tirar los dados con 1★ y ninguna ★. El resultado de esta repetición de tirada es 1★ y 2★. El resultado final es 6★ de Defensa, que comparado con los 8 significa que el Stalker gris pierde 2 PS y reduce sus PS de 16 a 14.*

REACCIÓN DE LOS ENEMIGOS

Si sigues poniéndote a la vista de los Enemigos, no esperes que se queden de brazos cruzados.

Después de cada Turno de Stalker, los Enemigos con LdV a ese Stalker tendrán una oportunidad de Reaccionar Atacándolo. Solo el Stalker cuyo Turno acaba de terminar puede ser Blanco de una Reacción de Enemigo (a menos que la carta de Enemigo indique lo contrario).

Ejemplo 1: *El Stalker azul termina su Turno en la LdV de un Bandido. Aunque el Stalker verde está más cerca del Bandido y también en su LdV, solo el Stalker azul será Atacado por el Bandido.*

Ejemplo 2: *El Stalker azul termina su Turno en la LdV de un Pseudogigante. Como parte del Ataque del Pseudogigante, Carga a la casilla del Stalker azul. En su Ataque se especifica que Ataca a todos los Blancos que haya en una casilla, por lo que tanto el Stalker azul como el verde serán Atacados.*

ENCARAMIENTO DEL ENEMIGO

Es importante colocar correctamente a los Enemigos, ya que su encaramiento influye en su Línea de visión. Las figuras de Enemigo tienen una ilustración por delante y fondo negro por detrás.

Además, puedes usar las pegatinas de triángulos naranjas incluidas (que se asemejan a la parte delantera de la mira) para marcar la parte delantera en las bases de las figuras.

Ejemplo: *Anverso y reverso de un Bandido con un Fusil.*

EXPOSICIÓN A LA RADIACIÓN Y REDUCCIÓN DE DOSIS

La radiación es una asesina paciente. Cuanto mayor es la dosis, peor se pone la cosa.

Durante una Misión, los Stalkers pueden acumular dosis de Radiación por entrar en zonas irradiadas y permanecer en ellas demasiado tiempo.

Durante este paso, cada Stalker que haya alcanzado el segmento amarillo, naranja, rojo o negro de su contador Geiger sufre Exposición a la radiación.

A continuación, cada uno de ellos reduce su dosis de Radiación hasta el siguiente segmento inferior.

Luego, cada Stalker que esté por debajo de la dosis de Radiación base del Artefacto que lleve aumenta su dosis de Radiación para igualar ese valor.

Exposición a la radiación

Cuando se te indique que sufras Exposición a la radiación, comprueba la posición actual en tu contador Geiger, tira el número requerido de y pierde PS igual al número de ★ del resultado.

0-3: Segmento verde, no se tira ningún dado.

4-7: Segmento amarillo, 1.

8-11: Segmento naranja, 2.

12-15: Segmento rojo, 3.

12-16: Segmento negro, 4.

Ejemplo: *Durante la Fase de enemigos y la Zona, la dosis de Radiación del Stalker gris estaba en 6. Como es el segmento amarillo, debe tirar 1. El resultado es 2★ y pierde 2 PS. Luego, reduce su dosis a 3, ya que es el valor inmediatamente inferior marcado con. Por último, comprueba los Artefactos que tiene equipados. Tiene un Artefacto Neurona equipado con un valor de de 6 y el Blindaje que le proporciona un Contenedor de artefactos* MEJORADO *que reduce el valor de de sus Artefactos en 2. El valor final de por el Artefacto es 4 y, como está por debajo de ese valor, tiene que aumentar su dosis a 4.*

DESCARTAR FICHAS

Este paso representa el transcurrir del tiempo mientras el humo se dispersa en el aire, las Anomalías interferidas por Pernos se reactivan y los Enemigos vuelven a ponerse en pie. Descarta todas las fichas de y del Tablero. Todos los Enemigos descartan su.

REDUCIR LA ALERTA

Ni el enemigo más alerta te perseguirá eternamente.

Reduce la ficha de Alerta de cada Stalker que actualmente no esté en la Línea de visión de un Enemigo. Cuando reduzcas tu, dale la vuelta a la ficha para ponerla por el lado. Cuando reduzcas tu, devuélvela a tu PDA.

EFECTOS DE FIN DE LA RONDA

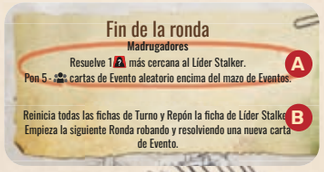
Durante este paso, resuelve todos los efectos de Fin de la ronda. La mayoría de los efectos de Fin de la ronda se encuentran en las cartas de Evento, pero otras cartas también pueden incluirlos.

Si hay varios efectos de Fin de la ronda por resolver, hazlo en cualquier orden, pero siempre resuelve los de las cartas de Evento en último lugar.

Los efectos de Fin de la ronda de las cartas de Evento se dividen en dos tipos:

A. **Efectos rodeados:** Difieren de una carta a otra. Normalmente provocarán la llegada de nuevos Enemigos o añadirán Eventos aleatorios al mazo de Eventos.

B. **Efectos no rodeados:** Aparecen en la mayoría de los Eventos y son siempre los mismos. Contienen instrucciones finales que deben llevarse a cabo entre Rondas. Tras resolverlos, comienza una nueva Ronda.


Fin de la ronda
Madrugadores
Resuelve 1 más cercana al Líder Stalker.
Pon 5 cartas de Evento aleatorio encima del mazo de Eventos.
A
Reinicia todas las fichas de Turno y Repón la ficha de Líder Stalker.
Empieza la siguiente Ronda robando y resolviendo una nueva carta de Evento.
B

Anomalías

Las Anomalías son áreas, encontradas exclusivamente en la Zona, que desafían las leyes de la física. Al menos las que conocemos. Sin embargo, no todos los lugares se ven afectados por igual, y los Stalkers experimentados son capaces de atravesarlos con cuidado.

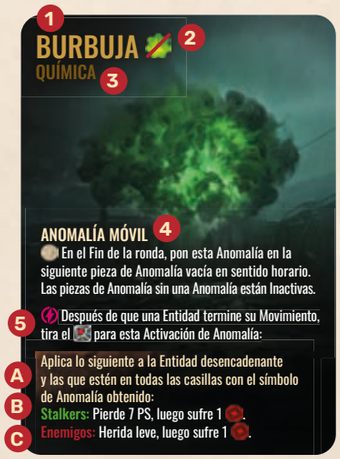
Dicho esto, aunque las Anomalías son extremadamente peligrosas, también son el único sitio donde los Stalkers pueden encontrar los legendarios Artefactos, objetos únicos con poderosas capacidades.

Las Anomalías están representadas por una serie de componentes del juego:

- **Carta de Anomalía:** Describe las reglas detalladas de la Anomalía específica, explicando sus efectos y cómo afecta a las Entidades que entran en su terreno.
- **Pieza de Anomalía con figura de Anomalía:** Una pieza de Anomalía es una lámina transparente con símbolos de Anomalía que delimita el área de efecto de dicha Anomalía. En el centro de cada pieza de Anomalía se pone una figura que representa a dicha Anomalía.

Las Anomalías son la principal forma de conseguir Artefactos, objetos de gran poder y valor buscados por todos los Stalkers.

Ejemplo de carta de Anomalía:


1
BURBUJA
2
QUÍMICA
3
ANOMALÍA MÓVIL
4
En el Fin de la ronda, pon esta Anomalía en la siguiente pieza de Anomalía vacía en sentido horario. Las piezas de Anomalía sin una Anomalía están Inactivas.
5
Después de que una Entidad termine su Movimiento, tira el para esta Activación de Anomalía:
A
Aplica lo siguiente a la Entidad desencadenante y las que estén en todas las casillas con el símbolo de Anomalía obtenido:
B
Stalkers: Pierde 7 PS, luego sufre 1 .
C
Enemigos: Herida leve, luego sufre 1 .

1. **Nombre**
2. **Artefacto:** Indica si la Anomalía puede ( ) o no puede ( ) producir Artefactos.
3. **Tipo:** Cuando obtienes un Artefacto de esta Anomalía, obtienes uno del mismo tipo que esta. Algunos efectos también podrían hacer referencia al tipo de Anomalía.
4. **Reglas especiales:** Algunas Anomalías pueden tener una regla especial (por ejemplo, la Burbuja es una Anomalía móvil y cambia su Pieza cada Ronda).
5. **Efecto de Activación:** Cuando una Entidad entra en una casilla con una Anomalía, esta puede Activarse. Si lo hace, resuelve su efecto.
   - **A. Blancos:** La mayoría de las Anomalías pueden afectar a varias Entidades al mismo tiempo.
   - **B. Stalkers:** Efecto aplicado a los Stalkers que enredan con la Anomalía.
   - **C. Enemigos:** Efecto aplicado a los Enemigos que enredan con la Anomalía.

He aquí un ejemplo de pieza de Anomalía en el Tablero:

Ejemplo: *Esta pieza distribuye la Anomalía en 4 casillas. Las casillas 1 y 2, ambas con , la casilla 3 con y , y la casilla 4 que contiene el centro de la Anomalía con 2 × , 2 × , 2 × y 2 × .*

CENTRO DE LA ANOMALIA

Aquí se ponen la figura de Anomalía y un . Siempre contiene los 4 símbolos de Anomalía, por lo que es muy peligroso entrar en ella sin tomar precauciones.

ACTIVACIÓN DE ANOMALÍAS

Cada pieza de Anomalía tiene distintos símbolos de Anomalía ( ) repartidos por ella que determinan la probabilidad de Activar esa Anomalía cuando una Entidad entra en una casilla con esos símbolos.

Después de que una Entidad finalice el Movimiento, si se Movió a, desde o a través de 1 o más casillas con símbolos de Anomalía, tira el . Si hay un símbolo de Anomalía descubierto en ese momento en cualquiera de esas casillas que coincida con el resultado de la tirada, resuelve el efecto de Activación de esa Anomalía, que afecta a todos los objetivos descritos. Entrar en varias Anomalías durante el mismo Movimiento requiere una tirada del distinta para cada una de ellas.

Los Stalkers pueden descartar 1 para volver a tirar el en su tirada de Activación de Anomalía.

Cualquier símbolo actualmente cubierto por , o Entidades se ignora (pero cada unidad de ese símbolo se trata por separado).

Cada símbolo de Anomalía diferente por el que se desplaza una Entidad aumenta la probabilidad de que la Anomalía se Active. Sin embargo, si te desplazas varias veces por el mismo símbolo, la probabilidad de Activación no aumenta.

Dado de Anomalía

El dado de Anomalía es un **D10** con las siguientes caras:

1× (10 %)
2× (20 %)
3× (30 %)
4× (40 %)

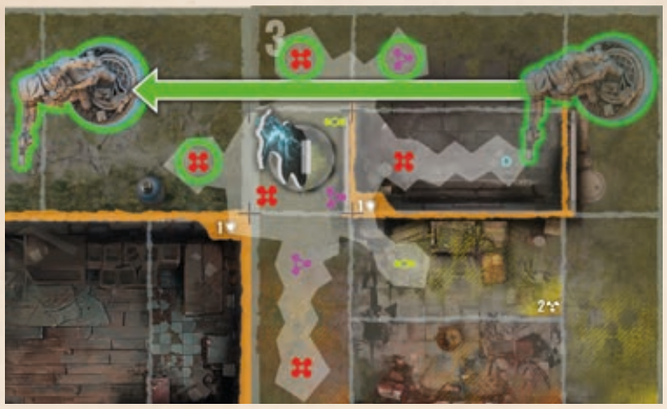
Como habrás visto, el número de «pétalos» de cada icono se corresponde con la probabilidad de que aparezca al tirar un dado.

Alcance hasta una Anomalía

Cuando se mide el Alcance hasta una Anomalía, se mide a cualquier casilla que contenga los símbolos de dicha Anomalía.

Anomalías inactivas

Las piezas de Anomalía sin una figura de Anomalía en ellas se consideran Inactivas e inexistentes a efectos de cualquier regla que no haga referencia directa a ellas.



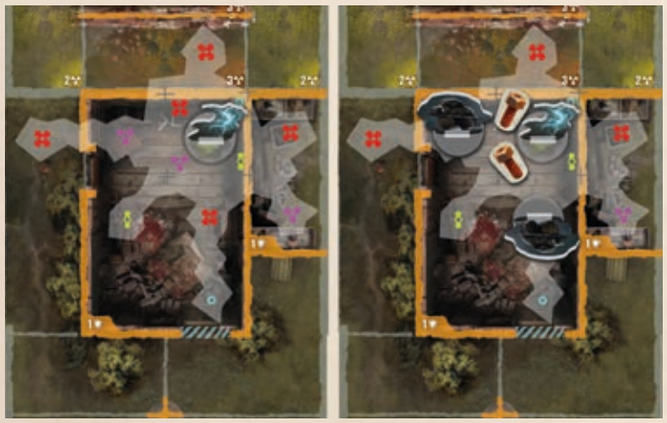
Ejemplo: *El Stalker azul decidió realizar un Movimiento arriesgado. Se Movió a través de casillas con y y terminó en una casilla con . Afortunadamente, pasar por dos símbolos iguales no aumenta el riesgo de la tirada, pero aun así hay un 70 % de posibilidades (por un 30 % y por un 40 %) de que se Active la Anomalía.*

CUBRIR SÍMBOLOS DE ANOMALÍA

Hay tres formas básicas de cubrir un símbolo de Anomalía:

- Colocar 1 en él (normalmente con la Acción básica «Tuercas y pernos»).
- Colocar un en él (normalmente sacándolo de debajo de la Anomalía con la ayuda de un Accesorio Detector).
- Que una Entidad termine su Movimiento o la pongan en una casilla con un símbolo de Anomalía. Después de tirar el para la Activación de Anomalía, la Entidad cubre el símbolo descubierto más alto posible → → → .

Las casillas cubiertas se siguen tratado como casillas de Anomalía, incluso si todos los símbolos están cubiertos. De la misma manera, los símbolos de Anomalía se siguen tratando como si estuvieran allí: cubrirlos solo afecta a la probabilidad de Activar la Anomalía.



Ejemplo: *En la imagen de la izquierda, la casilla de dentro de esta choza tiene un 100 % de probabilidad de Activar esta Anomalía, ya que contiene todos los tipos de símbolos (2 de cada). En la imagen de la derecha, dos Entidades y 2 bloquean 2 símbolos y 2 , por lo que la probabilidad de que se Active esta Anomalía se reduce a solo un 30 % (por 10 % y por 20 %).*

RECUPERACIÓN DE ARTEFACTOS DE LAS ANOMALÍAS

La mayoría de los Artefactos se originan en torno a poderosas Anomalías. Para encontrarlos, los Stalkers usan diversos detectores que les señalan su ubicación exacta.

Durante el juego, los Artefactos siempre empiezan colocados bajo las figuras de Anomalía. No se pueden recoger hasta que uses una Acción de una carta de Accesorio Detector para localizar el Artefacto, lo que hace que pongas la ficha de Artefacto en un símbolo de Anomalía especificado donde pueda ser obtenido utilizando la Acción básica «Recoger».

Cuando realices la Acción básica «Recoger» para resolver un , obtén una carta de Artefacto del tipo correspondiente a la Anomalía de la que lo estás recogiendo.

1.
DETECTOR ECO
DETECTAR UN ARTEFACTO (ALCANCE 0)
Tira el y pon la ficha de Artefacto de debajo de una Anomalía en el símbolo de Anomalía correspondiente elegido.
K 1000
TUERCAS Y PERNOS (ALCANCE 3)
Pon 1 de tus Bolsillos en el símbolo de Anomalía elegido.
2.
3.
DETECTOR ECO
DETECTAR UN ARTEFACTO (ALCANCE 0)
Tira el y pon la ficha de Artefacto de debajo de una Anomalía en el símbolo de Anomalía correspondiente elegido.
K 1000

Ejemplo: *El Stalker morado quiere recuperar un Artefacto de esta Anomalía eléctrica. Para ello necesita una carta de Accesorio de Blindaje Detector y estar a la distancia adecuada. Su Detector Eco le permite detectar un Artefacto a Alcance 0, por lo que tiene que estar en una casilla de Anomalía para realizar esta Acción. La más cercana tiene los símbolos y , por lo que entrar en ella supondría un riesgo del 70 % de resultar herido. No le gustan esas probabilidades, así que decide realizar la Acción básica «Tuercas y pernos» y lanza 1 de sus para cubrir el . Un 30 % ya no suena tan mal, así que decide entrar en esa casilla. Tira el : ¡El resultado es ! Hoy la suerte no está de su lado. Afortunadamente tiene 1 que puede descartar ahora para volver a tirar el . El resultado es , así que su prudencia ha merecido la pena. Si no hubiera lanzado ese , podría estar frito ahora mismo. Al finalizar su Movimiento, cubre el y pone allí su . Ahora que está en la casilla de Anomalía decide detectar el Artefacto. Realiza la del Detector Eco. Tira el y el resultado es . Aunque actualmente está cubierto, sigue siendo un símbolo de Anomalía, por lo que coloca el de debajo de la Anomalía en su casilla. Como ha realizado 2 este Turno («Movimiento» y «Tuercas y pernos»), el Turno del Stalker morado termina. Durante el siguiente Turno podrá obtener este Artefacto realizando la Acción básica «Recoger».*

Modo Stalker solitario

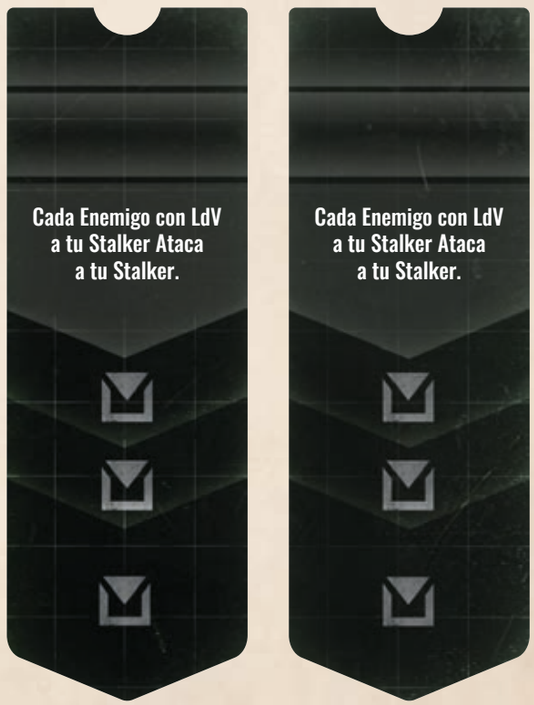
Los verdaderos Stalkers rara vez salen en grupo. Demasiada gente para repartirse el botín. Los auténticos profesionales entran solos en la Zona.

Para quienes prefieran jugar en solitario, recomendamos encarecidamente jugar con un solo Stalker. El tema de la soledad frente a un universo indiferente tiene una fuerte presencia en todo el universo S.T.A.L.K.E.R. y jugar con más de 1 Stalker por jugador tiende a diluir esa atmósfera.

MARCADORES DE TURNO

Mientras juegues con solo 1 Stalker en tu equipo, coloca los marcadores especiales de Turno para el modo solitario en tu PDA, sobre los que deslizarás las fichas de Turno en este modo.

Te permiten realizar 3 en vez de 2 durante cada uno de tus Turnos, para un total de 6 durante cada Ronda.



LÍDER STALKER

Eres el Líder Stalker en todo momento, nunca pierdes la ficha. De este modo, cuando realizas la de la ficha de Líder Stalker, le das la vuelta y se vuelve a poner por la cara normal con el efecto de Fin de la ronda de la carta de Evento.

HERIDA CRÍTICA

Cuando obtienes una Herida crítica, la pones donde siempre. Fíjate en que cubre 2 espacios del marcador de Turno del modo solitario, ¡así que al sufrir una Herida crítica pierdes 2 durante ese Turno!

Territorios perdidos

Cuando crees que te conoces al dedillo todos los rincones y recovecos de la Zona es cuando más debes extremar las precauciones. Los Stalkers experimentados tienen decenas de historias aleccionadoras sobre caminos bien transitados que de repente van a parar a campos de Anomalías desconocidas y almas perdidas vagando por el Bosque Rojo. Y por una buena razón.

Territorios perdidos es una expansión opcional que añade nuevas áreas a las que puedes acceder durante tu Campaña o Escenarios de Supervivencia en la Zona. Usarlas es completamente opcional, aunque algunas Misiones podrían pedirte que uses componentes de Territorios perdidos.

Puedes añadir Territorios perdidos a cualquier Misión de Campaña o Escenario de Supervivencia en la Zona.

Aconsejamos hacerlo después de tener algo de experiencia con el juego, ¡algunas interacciones de las reglas pueden llegar a ser bastante complejas!

El modo Territorios perdidos usa los siguientes componentes:

8 cartas de Preparación

13 cartas de Entorno de Territorios perdidos

3 losetas de Territorio perdido

2 fichas de Entrada

Para añadir Territorios perdidos a tu partida, después de terminar de preparar el Tablero para una Misión de Campaña o un Escenario de Supervivencia en la Zona, roba 1 de las cartas de Preparación de Territorios perdidos y resuélvela.

Explicará dónde se coloca la ficha de Entrada, qué Territorio perdido se usa y si se deben utilizar cartas de Entorno adicionales.

Los números de las cartas de Entorno de Territorios perdidos empiezan por la letra L.

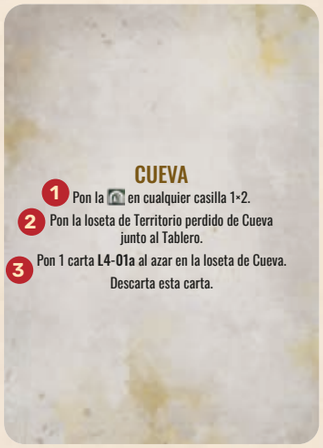
LLEGAR AL TERRITORIO PERDIDO

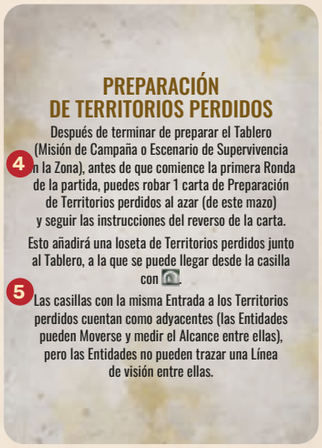
Cada loseta de Territorio perdido contiene una Entrada. Además, una carta de Preparación te dirá que pongas 1 ficha de Entrada en el Tablero.

Las casillas con una misma Entrada a los Territorios perdidos cuentan como adyacentes a efectos de Movimiento y medición del Alcance para todas las Entidades, pero no puedes trazar una Línea de visión «a través» de la ficha de Entrada. De este modo, puedes lanzar una Granada o un Perno entre la loseta de Territorio perdido y el Tablero, y los Enemigos pueden seguirte hasta allí, pero no puedes Atacar con un Arma entre tableros, ya que requiere LdV.

PREPARACIÓN DE TERRITORIOS PERDIDOS

Este es un ejemplo de carta de Preparación de Territorios perdidos:


CUEVA
1 Pon la en cualquier casilla 1×2.
2 Pon la loseta de Territorio perdido de Cueva junto al Tablero.
3 Pon 1 carta L4-01a al azar en la loseta de Cueva.
Descarta esta carta.


PREPARACIÓN DE TERRITORIOS PERDIDOS
4 Después de terminar de preparar el Tablero (Misión de Campaña o Escenario de Supervivencia en la Zona), antes de que comience la primera Ronda de la partida, puedes robar 1 carta de Preparación de Territorios perdidos al azar (de este mazo) y seguir las instrucciones del reverso de la carta.
Esto añadirá una loseta de Territorios perdidos junto al Tablero, a la que se puede llegar desde la casilla con .
5 Las casillas con la misma Entrada a los Territorios perdidos cuentan como adyacentes (las Entidades pueden Moverse y medir el Alcance entre ellas), pero las Entidades no pueden trazar una Línea de visión entre ellas.

1. Lugar donde poner una ficha de Entrada. Si hay varias casillas disponibles, los jugadores deciden.
2. Qué loseta de Territorio perdido debe ponerse junto al Tablero.
3. Carta de Entorno adicional usada para esta loseta.
4. Recordatorios sobre el uso de Territorios perdidos.
5. Recordatorios sobre cómo viajar entre el Tablero y los Territorios perdidos.

CUADRO COMPARATIVO DE ENTIDADES

Esta tabla es una vista rápida de las diferencias entre varias Entidades del juego y sus interacciones.

	Stalkers	Compañeros	Enemigos		
			Humanos	Psiónicos	Mutantes
Visión	Alcance de Visión ilimitado en todas las direcciones.	Alcance de Visión ilimitado en todas las direcciones.	Su Visión suele estar limitada a un largo Alcance por delante, corto por los lados y nulo por detrás.	Su Visión suele ser de largo Alcance y con el mismo valor en todas las direcciones.	Su Visión no suele ser de largo Alcance, pero como mínimo siempre es Alcance 1 por detrás.
Encaramiento	El encaramiento no importa.		El Alcance de su visión depende de su encaramiento. Cambian de encaramiento durante su Movimiento, Ataque, cuando Miran en derredor o cuando un Blanco sale de su casilla.		
Alerta	Dependiendo de las Acciones, pueden poner o en el Tablero.	No pueden poner o en el Tablero.	Los atraen las y en el Tablero. Mientras tengan en la LdV a un Stalker, ese Stalker pone su en su casilla.		
Ataques y Blancos	Solo pueden Atacar directamente y elegir como Blanco a Enemigos.	Las Acciones de las cartas de Compañero especifican los posibles Blancos.	Pueden elegir como Blanco a Stalkers y Enemigos de un bando diferente. Las cartas de Compañero indicarán si pueden ser Blanco de los Enemigos.		
Estados	Pueden sufrir , y Heridas críticas y obtener 1 .	No pueden obtener ningún estado.	Pueden sufrir y .		
Muerte	Su muerte conlleva fracasar en la Misión.	La carta de Compañero especifica lo que ocurre. Suelen huir del campo de batalla cuando se encuentran en grave peligro.	Cuando mueran, pon 1 en su casilla y devuelve la figura a la reserva de Enemigos.	Cuando mueran, devuelve la figura a la reserva de Enemigos. No pongas .	
Ventanas	Tratan las Ventanas como Borde abierto a efectos de Moverse, trazar LdV y medir el Alcance a través de ellas.	Tratan las Ventanas como Terreno infranqueable, así que no pueden Moverse, pero sí trazar LdV y medir el Alcance a través de ellas.	Tratan las Ventanas como Borde abierto a efectos de Moverse, trazar LdV y medir el Alcance a través de ellas.	Tratan las Ventanas como Terreno infranqueable, así que no pueden Moverse, pero sí trazar LdV y medir el Alcance a través de ellas.	Tratan las Ventanas como Paredes, a menos que sean también Psiónicos.
Interrupción del Movimiento	El Movimiento se interrumpe al entrar en una casilla con un Enemigo.		El Movimiento se interrumpe cuando un Enemigo obtiene LdV a un posible Blanco, o si ya tenía LdV a un Blanco, en cuyo caso el Movimiento no se produce en absoluto.		
Casillas totalmente ocupadas	Pueden Moverse a través de casillas totalmente ocupadas que no tengan Enemigos. Cuando terminan el Movimiento en una casilla totalmente ocupada, Empujan una de las Entidades de esa casilla a una casilla adyacente.	Pueden Moverse a través de casillas totalmente ocupadas que no tengan Enemigos. No pueden terminar su Movimiento en una casilla totalmente ocupada.	Pueden Moverse a través de casillas totalmente ocupadas sin posibles Blancos y su Movimiento no puede ser interrumpido mientras estén en dichas casillas. No pueden terminar su Movimiento en una casilla totalmente ocupada.		
Anomalías	Todas las Entidades pueden Activar Anomalías y pueden cubrir un símbolo de Anomalía cuando terminan su Movimiento o las ponen en una casilla con un símbolo de Anomalía.				
Ocupación de casillas	Cada Entidad ocupa 1 recuadro de su casilla.				

ICONOGRAFÍA

DADOS:

Dados de Equipo: Dados que se tiran a menudo y suelen proceder de efectos de cartas de Equipo. Contienen diversos resultados de ★ que determinan la eficacia de la tirada.

Dados de Stalker: Dados que suelen tirarse durante los Ataques con arma. Contienen resultados de , además de ★, que se usan para aplicar efectos adicionales.

Dado de Anomalía: Dado que se tira normalmente cuando se interactúa con Anomalías. Contiene una distribución desigual de símbolos: 1× , 2× , 3× , 4× .

Éxito: Resultado de una tirada de o que determina la eficacia de una Acción.

Máscara: Resultado de una tirada de , necesaria para aplicar algunos efectos adicionales durante los Ataques con arma.

/ / / **Símbolo de Anomalía:** Estos iconos se refieren al resultado específico de una tirada de o a un símbolo específico de una pieza de Anomalía.

Cara de precisión: Una cara del . Cuando Atacas a un Enemigo a Alcance preciso del Arma cuenta como 4★, en vez de 2★.

TABLERO:

Radiación ambiental: Aparece en las casillas del Tablero. Representa la irradiación de las casillas del Tablero. Pasar tiempo en tales lugares hará que aumente tu dosis de Radiación y posiblemente pierdas PS durante la Fase de enemigos y la Zona.

Desencadenante: Las cartas con este icono contienen un efecto que debe aplicarse cuando una Entidad entra en una casilla específica.

Ventana: Los efectos con este icono se refieren a Ventanas o casillas adyacentes a ellas.

Cobertura: Aparece en las casillas del Tablero. Representa diversos elementos tras los que pueden esconderse las Entidades para mejorar sus posibilidades de supervivencia. Cada punto de reduce en 1 el de los Ataques de Enemigos y las ★ de los Ataques de los Stalkers.

Casilla de agua: Representa Terreno infranqueable, como aguas profundas o embalses muy contaminados. Las Entidades no pueden entrar o Moverse a través de casillas de agua, pero pueden medir el Alcance y trazar una LdV a través de ellas.

FICHAS:

Artefacto: Objetos únicos con poderosas habilidades, normalmente ocultos en Anomalías.

Botín: Equipo diverso esparcido por la Zona que puedes recoger.

Enemigo Desconocido: Representa Enemigos que pueden llegar durante la Misión.

/ / / / / **Enemigo Desconocido:** Tipo específico de ficha de Desconocido necesaria para preparar las pilas de .

/ **Entrada de Territorios perdidos:** Marca una casilla que conecta con la loseta de Territorio perdido.

Perno: Los Pernos suelen encontrarse en la Zona. Pueden utilizarse como Señuelos o para crear pasos seguros a través de las Anomalías.

Concentración: Un estado positivo que puedes descartar para volver a tirar cualquier número de dados elegidos durante una tirada de Ataque, Defensa o Activación de Anomalía.

Inmovilizado: Un estado negativo que dificulta las Acciones de una Entidad.

Expuesto: Un estado negativo que hace que una Entidad sea más susceptible a los Ataques.

Sin visibilidad: Esta ficha se pone en el Tablero y obstruye la visión. Ninguna Entidad puede trazar LdV hacia, desde o a través de una casilla con esta ficha.

Alerta baja: Ruidos y otras señales de tu presencia que los Enemigos podrían ignorar. Las cartas de Activación de enemigos se centran en cubrir diferentes áreas del Tablero, a veces incluso ignorando la puesta por los Stalkers.

Alerta alta: Ruidos y otras señales de tu presencia que los Enemigos seguirán. Las cartas de Activación de enemigos se centran en los Enemigos que están buscando a Stalkers, revisando todas las fuentes de .

ENEMIGOS:

Enemigo de Horda: Los más comunes y numerosos. Puedes encargarte con relativa facilidad de ellos, pero no paran de llegar.

Enemigo de Élite: Duros y demoledores en el ataque, pero son solo un puñado. Suelen aparecer en números muy limitados.

Enemigo Jefe: Los Enemigos más infrecuentes y peligrosos. A veces es más sensato dejarlos en paz, pero si te ves obligado a luchar contra ellos será mejor que prepares un buen plan.

/ / / : Se refieren a los Enemigos del color especificado.

Todos los enemigos: Se refiere a todos los Enemigos en el Tablero (incluso los que no tienen ficha de Bando enemigo).

/ / / / / / / / **Bando enemigo y color:** El color diferencia el comportamiento de los Enemigos (según indican las cartas de Activación de enemigos). Las caras marcadas con «1» y «2» definen el bando al que pertenece el Enemigo.

Movimiento: Valor de Movimiento base de un Enemigo.

PS de Enemigo: Valor máximo de PS de un Enemigo.

Pérdida de PS de Enemigo: Fichas que deben aplicarse a un Enemigo, reduciendo sus PS. Cuando los PS de un Enemigo caen a 0 o menos, muere.

Daño: Potencia del Ataque de un Enemigo.

OTROS:

Acción estándar: Acciones que requieren que deslices tu ficha de Turno hacia abajo 1 vez. Normalmente puedes realizar 2 Acciones de este tipo en un mismo Turno.

Acción gratuita: Acciones ilimitadas que se pueden realizar tantas veces como quieras.

/ / **Regla adicional:** Reglas adicionales que mejoran Acciones específicas o te proporcionan efectos pasivos continuos.

Marcador universal/Munición: Algunos efectos usan marcadores universales para hacer un seguimiento de algo. Cuando se aplica a Armas, se refiere a la Munición del Arma.

Número de Stalkers: Un valor numérico igual al número de Stalkers de la partida.

Radiación: Representa la irradiación de los Artefactos. Durante la Fase de enemigos y la Zona debes aumentar tu dosis de Radiación hasta igualar el más alto de entre tus Artefactos equipados (si es inferior).

/ / **Munición de pistola/fusil/escopeta:** Diferentes tipos de Armas y los Cargadores que usan.

Munición Especial: Las Armas más exóticas requieren munición inusual y única que cuesta encontrar en la Zona.

Cupones: La moneda de la Zona.

REFERENCIA DE FIGURAS

ENEMIGOS

*Algunas figuras tienen nombres diferentes a los de las cartas de Enemigo a las que representan.

6 Snorks

6 Roedores

5 Perros

4 Garrapatas

2 Controladores

2 Chupasangres

2 Plagas

1 Quimera

1 Pseudogigante

1 Poltergeist

1 Izlom

8 Zombis

4 Enemigos Militares (Mercenarios, del Monolito)

1 Cornudo

2 Enemigos con exoesqueleto (Dalik)

8 Bandidos: 3 con escopeta, 3 con fusil, 2 con ametralladora (si no lo especifica el escenario, las 8 figuras pueden representar la misma carta de Enemigo)

ANOMALÍAS

*Cada Anomalía usa una figura de Anomalía distinta.

3 Eléctricas (Electro, Tesla)

3 Abrasadoras (Quemadora, Cometa, Chisporroteo)

3 Químicas (Burbuja, Viscosidad afrutada)

3 Gravitacional I (Remolino, Trampolín)

2 Gravitacional II (Imán)

3 Gravitacional III (Navaja)

1 Especial (Frigo, Falso espejo)

2 Espaciales (Espacio)

PIEZAS DE ANOMALÍA

*Las piezas de Anomalía suelen estar vinculadas al tipo de Anomalía, pero a veces un efecto podría requerir alguna específica.

1 Especial (98)

3 Abrasadoras (2, 9, 10)

3 Químicas (1, 4, 12)

3 Gravitacionales (3, 5, 8)

3 Eléctricas (6, 7, 11)

ÍNDICE DE CONCEPTOS

Accesorio (Arma) 26
Accesorio (Blindaje) 24
Acción básica Cuchillo 21
Acción básica Movimiento 20
Acción básica Movimiento cuidadoso .. 20
Acción básica Prepararse 20
Acción básica Recargar 20
Acción básica Recoger 20
Acción básica Señuelo 20
Acción básica Tuercas y pernos 21
Acciones 19
Acciones básicas 20
Activación de Anomalías 36
Activación de enemigos 30
Adyacente 12
Alcance 14
Alcance preciso 26
Alerta 20, 22, 30
Alijo 9
Atacar a varios Enemigos 27
Anomalías 36
Anomalías inactivas 36
Archivador de campaña 7, 8
Arma 26
Ataques de los Enemigos 33
Blanco 30
Blindaje 24
Bolsillos 25
Borde de la casilla 12
Cajas de Misión 5
Campaña 6
Carga 33
Cargadores 26
Carta de Artefacto 25
Cartas de Control 4
Cartas de Entorno 16
Cartas de Equipo 25
Cartas de Evento 18
Cartas de Evento aleatorio 18
Cartas de Evento de misión 18
Cartas de Nota 16
Cartas de pieza de Tablero 16
Casilla 12
Casilla totalmente ocupada 12, 17, 20, 32
Casillas de agua 12
Centro de la Anomalía 36
Cobertura 13
Compañero 9, 40
Comprar 9
Concentración 29
Contacto 9
Contador Geiger 13, 22, 35
Contenedor de artefactos 24, 25
Contrato 9
Cuadro comparativo de Entidades 40
Cubrir símbolos de Anomalía 37
Cupones 4, 9
Curación 23
Dado de Anomalía 36
Dado de Stalker 5, 23
Dados de Equipo 5
Darle la vuelta a una carta de Entorno .. 16
Defensa 24, 33
Descartar una carta de Entorno 16
Desencadenantes 20, 21
Detector 24, 37
Diario de sucesos 8
Disparo 23, 27
Dispersión 27
Dosis crítica de radiación 22
Dosis de Radiación 22
Dosis de Radiación base de Artefacto 25, 35
Edificio 13
Efecto instantáneo 18
Efectos de Fin de la ronda 18, 35
Empujar 20
Encaramiento de Enemigos 34
Enemigo 31
Enemigo de Élite 31
Enemigo de Horda 31
Enemigo desconocido 17
Enemigo Humano 31
Enemigo Mutante 31
Enemigo Jefe 31
Enemigo Psiónico 31
Entidades 12, 40
Epílogo de la misión 10
Estructura de la Ronda 18
Evento activo 18
Exploración de la Zona 8
Exposición a la radiación 35
Expuesto 29
Fase de enemigos y la Zona 30
Fase de Eventos 18
Fase de jugadores 19
Ficha de Artefacto 17
Ficha de Botín 17
Fichas de Bando enemigo 31
Fichas de Estado 28
Fichas de Trampa 5
Fichas de Turno 19
Fichas del Tablero de Misión 17
Figuras de Anomalía 42
Figuras de Enemigo 42
Fin del Turno de Stalker 19
Giro 32
Guía de misiones 10
Herida crítica 28
Herida grave 28
Heridas de enemigo 28
Historias 6
Interrupción del Movimiento (Enemigos) . 32
Interrupción del Movimiento (Stalkers) ... 20
Líder Stalker 24
Límite de componentes 6
Línea de visión (LdV) 15
Losetas de Tablero 11, 12
Mapa de la Zona 8
Marcar ubicaciones 8
Marcadores en las fichas de Turno 19
Más cercano/a 14
Máscara 27
Mazo de Eventos 18
Mercader 9
Misión 18
Mochila 25
Modo Stalker Solitario 38
Muerte (Enemigos) 28
Muerte (Stalkers) 28
Munición 26
Navegación por la Zona 8
Nivel 25
Número de Stalkers 6, 18, 30
Objetivo de la misión 18
Objeto 24
Obtener una nueva carta de Equipo 25
Pared 12
Parte del cuerpo (Enemigo) 31
Pasar el turno 19
PDA (tablero de jugador) 23
Pieza de Anomalía ..... 36 , 42
Pegatinas 8
Pernos 17
Preparación de la misión 10
Prólogo de la misión 10
PS (Stalker) 23
Puerta 12
Puntos de salud (Enemigo) 31
Radiación ambiental 13
Reacción de los Enemigos 34
Recuperación de Artefactos 37
Reducir la Alerta 22, 35
Reglas adicionales 21
Reglas de Movimiento de los Enemigos .. 32
Reglas de Movimiento de los Stalkers 20
Reglas de oro 6
Repeticiones de tirada 27, 29
Reserva de Enemigos 28
Retirar una carta de Entorno 16
Ruta más corta 14
Sala 13
Secuencia de ataque (Enemigos) 33
Secuencia de ataque (Stalkers) 27
Solitario/a 9
Sin visibilidad 17
Stalker 23
Tablero de Misión 12
Tamaño de la casilla 12
Terreno infranqueable 12
Territorios perdidos 39
Tipos de Enemigo 31
Todos los enemigos 30
Turno 19
Vender 9
Ventana 12

REFERENCIA RÁPIDA DE REGLAS

RADIACIÓN AMBIENTAL

Después de deslizar hacia abajo la ficha de Turno (normalmente realizando una), aumenta tu dosis de Radiación en una cantidad igual al valor más alto de la encontrada en las casillas en las que estuviste presente durante esa Acción. Este valor podría verse reducido por el modificador de Radiación ambiental de tu Blindaje.

EXPOSICIÓN A LA RADIACIÓN

Durante la Fase de enemigos y la Zona, y cada vez que el juego te lo indique, puedes sufrir Exposición a la radiación. Cuando lo hagas, comprueba tu segmento actual en el contador Geiger. Si estás en el segmento amarillo, naranja, rojo o negro, debes tirar la cantidad requerida de dados y luego pierdes PS iguales al número de ★ del resultado.

0-3: Segmento verde, no se tira ningún dado.

4-7: Segmento amarillo, 1 .

8-11: Segmento naranja, 2 .

12-15: Segmento rojo, 3 .

12-16: Segmento negro, 4 .

ALERTA

Mientras tengas tu en el Tablero, ningún efecto puede hacer que pongas tu .

Mientras un Enemigo tenga LdV a tu Stalker, tienes en tu casilla y ningún efecto puede mover, poner o reducir tu .

Si te Mueves por una casilla en la LdV de un Enemigo, pon tu en la primera casilla por la que te Muevas que ya no esté en la LdV de un Enemigo (esto puede incluir tu propia casilla).

Si terminas tu Movimiento y tu no está en el Tablero, mueve o pon tu en tu casilla.

Reducir la Alerta

Algunos efectos reducen la Alerta. Cuando reduzcas tu , dale la vuelta a la ficha para ponerla por el lado . Cuando reduzcas tu , devuélvela a tu PDA.

ACTIVACIÓN DE ANOMALÍAS

Después de que una Entidad finalice el Movimiento, si se Movió a, desde o a través de 1 o más casillas con símbolos de Anomalía, tira el . Si el símbolo de Anomalía resultante está presente en cualquiera de esas casillas, Activa la Anomalía según indique la carta de Anomalía.

REGLAS DE MOVIMIENTO DE LOS STALKERS

El Movimiento puede adoptar distintas formas y proceder de distintas fuentes. Independientemente de la fuente de Movimiento, todos los Movimientos de los Stalkers siguen estas reglas:

Para Mover X casillas, simplemente Mueve a tu Stalker a una casilla adyacente X veces. Las casillas separadas por Terreno infranqueable o una Pared no se consideran adyacentes a efectos de Movimiento.

Si entras en una casilla ocupada por un Enemigo, tu Movimiento se interrumpe y debes finalizarlo de inmediato.

Si vas a terminar tu Movimiento en una casilla totalmente ocupada, Empuja una de las Entidades de esa casilla (primero los Stalkers, si los hay) a una casilla adyacente (aquella desde la que te Moviste, si es posible). Si no has podido Empujar ninguna Entidad para hacer espacio, no puedes terminar tu Movimiento en esa casilla.

Si te Mueves desde una casilla con un Enemigo, gira la figura del Enemigo para encararla hacia la casilla adyacente a la que te Mueves.

TIPOS DE ENEMIGO

Dependiendo de su Tipo, los Enemigos tienen algunas reglas adicionales:

Humano	Psiónico	Mutante
• Consideran las Ventanas Bordes abiertos.	• Consideran las Ventanas Terreno infranqueable.	• A menos que sean Psiónicos, consideran las Ventanas Paredes.
• Al morir, pon 1 en su casilla.	• No dejan al morir.	• No dejan al morir.
• Su Visión suele estar limitada a un largo Alcance por delante, corto por los lados y nulo por detrás.	• Su Visión suele ser de largo Alcance en todas las direcciones.	• Su Visión no suele ser de largo Alcance, pero como mínimo siempre es Alcance 1 por detrás.
• Su Especial suele permitirles retirarse a una posición más segura.		

SECUENCIA DE ATAQUE DE STALKERS

Para realizar un Ataque, sigue estos pasos:

1. Elige una Acción de Ataque y un Blanco válido.
2. Recuerda deslizar la ficha de Turno si el Ataque es una y gastar Munición si es necesario.
3. Pon la ficha de Alerta requerida.
4. Elige como Blanco una Parte del cuerpo.
5. Tira los dados.
6. Si tienes 1 u otro efecto que te permita volver a tirar dados, puedes hacerlo ahora.
7. Resuelve los resultados de la tirada:
   - Gasta las obtenidas para aplicar efectos adicionales.
   - Cuenta las ★ obtenidas (si estás realizando un Ataque con arma dentro del Alcance preciso, recuerda tratar como 4 ★) y compáralas con el valor para Impactar de la Parte del cuerpo del Blanco. Resuelve el efecto del umbral más alto alcanzado de esa Parte del cuerpo.
   - Si el efecto es una Herida leve o grave, roba 1 carta de Herida de enemigo y aplica el resultado correspondiente.
   - Si no has alcanzado ningún umbral, tu Ataque falla.
   - Gasta las sobrantes para aplicar efectos adicionales.
8. Si no consigues matar al Enemigo, gíralo para encararlo a tu Stalker, incluso si no puede trazar LdV, en cuyo caso se encara a la ruta más corta al Stalker.

Devir Iberia S.L
Via Augusta 153, Entl. 4
08021, Barcelona

www.devir.es